
PS3 • Wii • XBOX 360 • PS Vita • PSP • DSi • 3DS • IOS • ANDROID
TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSO
Nº 248
HOBBY
CONSOLAS
¡NUEVAS IMÁGENES!
RESIDENT EVIL 6
Descubre a los personajes, la historia, el multijugador...
¡PÓSTER DOBLE!
NOVEDADES
PROTOTYPE 2
THE WITCHER 2
YAKUZA DEAD SOULS
PANDORA'S TOWER
KINECT STAR WARS
INAZUMA ELEVEN 2
RIDGE RACER UNB.
ANGRY BIRDS SPACE
ALIENS
COLONIAL MARINES
Acción, tensión, terror...
¡Así será la gran sorpresa del año!
KINGDOM HEARTS
La magia llega a 3DS
LOS MEJORES DE 2011
¡Los resultados de vuestros votos!
MAX PAYNE 3
El juego de acción del año



Bienvenido de nuevo, Alien

MANUEL DEL CAMPO



manuel@axelspringer.es

Me reconozco fan incondicional del universo Alien. Aún recuerdo como si fuera ayer la primera vez que vi la película original, la de Ridley Scott. Aún me estremezco al rememorar la escena del bicho saliendo del estómago de Kane (interpretado por el inmenso actor John Hurt). Para mí sigue siendo una de las escenas más impactantes y sorprendentes de la historia del cine, si no la que más.

Y después de las películas, llegaron los videojuegos. Me gustó el *Alien 3* que salió para Super NES (no os perdáis nuestro RetroHobby de este mes) pero del que guardo mejor recuerdo (batallitas del abuelo) es del *Alien vs Predator* que salió hace casi 20 años para aquella consola de vida fugaz que fue Atari Jaguar. Me enganché tanto que mi compañera Sonia Herranz (en aquellos tiempos Teniente Ripley, ejem) me tuvo que dar alguna que otra colleja para que lo dejara un rato.

Así que comprenderéis mi alegría por la portada de este mes. Por desgracia "El Octavo pasajero" no siempre ha sido muy bien tratado por las consolas. Pero esta vez tiene toda la pinta de ser diferente. El juego tiene un aspecto brutal, y encima se está cuidando todo al detalle (con la colaboración de la 20th Century Fox) para que encaje como un guante en el universo de la saga.

Los Mejores de 2011. Y antes de dejaros devorar este número, os doy la gracias por los miles de votos que de nuevo han encumbrado a los mejores del año pasado. Son nuestros/vuestros particulares "oscars". Enhorabuena a los premiados.

Síguenos en **twitter**
No te pierdas nuestros tweets
@Hobby_Consolas

Síguenos en **Hobbynews**
www.hobbynews.es

Síguenos en **facebook**
hazte fan en nuestra página:
www.facebook.com/hobbyconsolas

LA REDACCIÓN



JAVIER ABAD
Subdirector

Emociones por la Kara. Conseguir que los personajes reflejen sus sentimientos hasta emocionarnos me parece uno de los retos más importantes que tienen por delante los videojuegos. Después de ver el vídeo de *Kara* (buscadlo en la sección de noticias), me muero de ganas por ver qué preparan los creadores de *Heavy Rain*.



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe

Genio y excéntrico. Este mes he tenido la ocasión de entrevistar a Randy Pitchford, director de Gearbox, en sus oficinas de Dallas. ¿Sabéis lo primero que hizo? Esperó a que se sentara el responsable de Sega, y le gastó una broma con una máquina de pedos... ¡Menos mal que se toma sus juegos más en serio!



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección

¡Kinect-Hame-Ha! Xbox 360 no se rinde con su Kinect. Ahora se anuncia que podremos usar nuestra voz en *Skyrim* (bien) o usar nuestras poses en el próximo *Dragon Ball* (bien, bien, bien). Esto último ya se probó en Wii y no pasó de anecdótico. ¿Nos harán olvidar estos títulos el chasco que tenemos con *Kinect Star Wars*?

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

- **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.
- **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...
- **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO

CONTENIDOS DEL Nº 248. MAYO 2012



TODOS LOS JUEGOS

IDEAS PARA INCLUIR ESTILOS DE JUEGO SORPRENDENTES EN EL UNIVERSO STAR WARS

EN UNA CONSOLA MUY LEJANA...

Los vídeos de baile de *Kinect Star Wars* se han convertido en un fenómeno de Internet. Nosotros también nos hemos reído viendo a los C3PO y compañía bailando al ritmo de YMCA, y nos hemos preguntado ¿hasta dónde se podría llevar esta idea?



ANGRY SPACESHIPS

Los destructores imperiales no son tan duros, si les damos un buen "pajarazo" en el centro de mando. Desde luego, parece más espectacular que enfrentarse a los cerdos verdes.



YODA FORCE TRAINING

Hay alguien más listo que el profesor Kawashima: el maestro Jedi que entrenó a Luke. Haz el sudoku o no lo hagas, pero no lo intentes...



AMIDALA STYLE

Es la reina mejor vestida de la galaxia... o al menos la que más trajes tiene. ¿Qué tal un juego para diseñarle algunos "trapitos" nuevos?



EWOK PET

Ya hemos criado ponys, perros, hamsters... casi cualquier criatura sobre la Tierra. Pero lo que de verdad sería divertido sería educar a uno de los "esponjosos" habitantes de Endor. Parecen adorables, pero... ¡que le pregunten a las tropas imperiales cómo se las gastan en la batalla!



REALITY EMPIRE

¿No se os cae la baba por un juego de cartas coleccionables con los personajes de Star Wars y que use la Realidad Aumentada en PSVita o 3DS?



MOLA

Que, al poner Skyward Sword, puedas estar jugando en 30 segundos sin tener que tragarte toda la publicidad. No como juegos de PS3 o 360, que necesitas cinco minutos...
¿Te refieres a los logos de las compañías? Bueno, al menos aún no nos cuelan anuncios de los de verdad.

Que mientras enseño el trailer de *Assassin´s Creed III* a una monja por la calle, esta ponga el grito en el cielo y rece allí mismo.
La pregunta es... ¿cómo diantres llegaste a la situación de enseñar ese tráiler a una monja en plena calle?

Que me haya fijado que el tomahawk de Connor tenga la forma del emblema de los Asesinos.
No es por quitarte mérito, pero tampoco había que ser un hacha... Uy, qué juego de palabras nos ha salido.

Que, al ser la única chica del grupo a la que le encantan las consolas, siempre esté rodeada de chicos.
Nosotros también estamos siempre rodeados de chicos, qué casualidad.

Que mi padre tenga quiosco y Hobby me salga gratis.
Vale que no la pagues, pero dile que las ponga bien visibles en el quiosco, ¿eh?

La complicidad y futura amistad que se puede crear con un desconocido en el juego *Journey*.
Es como un Camino de Santiago, pero en corto.

Que con *Rhythm Thief* y *Kinect Star Wars* vuelvan a estar de moda los juegos musicales.
Solo falta que lancen uno de King Africa este verano y... ¡a triunfar!



NO MOLA



Que Lupo, de Resident Evil Operation Racoon City, lleve el mismo peinado que Francisca Montenegro, la vieja de El Secreto de Puente Viejo.
Bueno, diríamos que la señora Francisca es un poco más malota... Ahora que lo dices, no estaría mal verla enfrentarse a los no-muertos.

Que en *Call of Duty: Modern Warfare 3* solo mate de dos a diez personas por partida. ¡Qué rabia!
Claro, si en todas las partidas te encuentras con David Martínez, no tienes ninguna posibilidad.

Que mi padre me diga que echemos un partido a *FIFA*, haga como que no sabe jugar y me gane 5 a 2 con un equipo de segunda división.
¿Sabes aquello de "más sabe el diablo por viejo que por diablo"? Pues eso.

Que mientras juego a *RE: The Mercenaries 3D* y me concentro en eliminar a un enemigo en concreto, me ataque otro por detrás.
Y encima, sin pedir permiso. Los zombis de antes hacían ruiditos, eran más educados.

Que muchos de los juegos que me gustan, cuando salen de Japón, lo hacen en inglés, como la saga *Tales*.
Es que, como salieran de Japón en español, los de las aduanas no iban a entenderlos.

Que no regaléis una 3DS con la revista.
Claro, o un Ferrari con tapicería de cuero, no te digo...



Que "disidia" significa que "pereza". Ya no veré cierto juego igual.
Quizá podrían lanzar un Pereza: Final Fantasy, con los cantantes españoles dándolo todo.

TU OPINIÓN CUENTA
Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es.
O bien entra en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas.
Las 4 colaboraciones destacadas [illegible] recibirán la camiseta junto con un certificado [illegible] colaboradores de Hobby Consolas.

→Consigue la camiseta de Hobby Consolas
¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal).
Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

PROTECCIÓN DE DATOS: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Axel Springer España, S. A., con domicilio en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta, 28035 Madrid, para responder a las consultas, publicar opiniones y votaciones o gestionar el envío de premios de promociones y concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Axel Springer España, S. A.

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO

ARRGHH!!! ¡HA SIDO HORRIBLE COMPAÑEROS! HE TENIDO QUE VER UN AUTÉNTICO HUEVICIDIO SIN FIN...!

ESOS CERDOS NO DEJABAN DE COMER HUEVOS TODO EL DÍA: RELLENOS, REVUELTOS, FRITOS, EN TORTILLA, COCIDOS, A LA PLANCHA! NO SE SI PODRÉ SUPERARLO...

La imagen



¡¡Dani es un infectado!!

Pobrecillo, con el aprecio que le teníamos. Parece mentira como un chaval tan majete puede acabar convertido en una de las horribles criaturas que aparecen en *Prototype 2*. Menos mal que todo es una broma de los chicos de Activision, que nos pidieron una foto para poder "infectarlo" a base de Photoshop. Es un alivio saber que no es de verdad... sobre todo porque nos hubiera dejado la redacción hecha unos zorros.

→ ESTE MES EN FACEBOOK HABÉIS HABLADO DE...

Nuestra página en la red social sigue siendo el lugar de encuentro de muchos jugones (¡más de 13.000 al escribir estas líneas!), que este mes han dejado su opinión sobre dos de las secuelas más esperadas.

Resident Evil 6



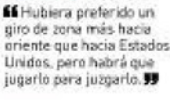
Francisco Rojas

"Mejor el nuevo estilo. Los que crecimos con el antiguo ya nos hemos hecho mayores y nos sabemos de memoria los sustos."



Ismael López

"Moderno mejor. El *Call of Duty Black Ops* triunfó por eso y sigue triunfando!!!"



Rubén Crespo

"Un punto medio estaría bien. Los Resident de ahora molan, pero se echa de menos cosas de los primeros que se han perdido un poquito."



Nikko Lramirez

"Me gustó *RE 5*, pero se echa de menos algo de tensión y terror psicológico. Ahora es solo un mata-mata más... decepciona un poco."



Adrián Rodríguez

"Resident Evil debería parecerse más a Dead Space que a un Call of Duty de zombis..."



Elías Moises

"El horror marcó la línea argumental de esta saga. Sin embargo, se ha influenciado por un estilo moderno que no termina de convencer."

Assassin's Creed III



Javier Romero

"Hubiera preferido un giro de zona más hacia oriente que hacia Estados Unidos, pero habrá que jugarlo para juzgarlo."



Edu Oses

"No puede seguir por el mismo camino, porque se está estancando. Habrá que ver si hay cambios y si mejoran o empeoran lo que hay."

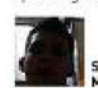
Hayden Sibaja

"La diferencia entre esta y otras sagas es que sus juegos son continuaciones directas, donde termina uno empieza el que le sigue."



Luis Moler

"Yo prefiero esperarme un año más a tener noticias de AC III y así asegurarme de que se han molestado en hacer un buen juego."



Nando Real

"*AC* lleva el mismo camino que *Call of Duty* (uno por año) y creo que desde *La Hermandad* es un refrito, pero en este caso nadie se queja."

Shay Markovits

"Ole ese *Assassin's Creed III*. Será mejor que el *Revelations*."

TU OPINIÓN CUENTA Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

LA POLÉMICA

¿Os gusta como se ha resuelto el final de Mass Effect 3?



Sí



Borja Abadie
Colaborador de Hobby Consolas

"Más" effect y menos quejas

Amigo Parrado, es cierto que los finales son un poco cortos y nada espectaculares, pero... ¿qué es exactamente lo que esperaban los jugones?, ¿algún tipo de revelación sobre el sentido de la vida que les cambiase para siempre? Seamos realistas, nadie tiene respuestas para todas las preguntas, como le pasó a la serie Perdidos, por ejemplo. Lo valiente es dar un final a semejantes incógnitas, y lo fácil, quejarse porque no te satisfacen. ¿Acaso algún fan cree que lo habría hecho mejor? Mejor no respondáis.

No



Javier Parrado
Colaborador de Hobby Consolas

Muchos finales, poca calidad

Si bien el juego tiene una gran cantidad de finales, su calidad deja bastante que desear. La sensación que nos llevamos al ver cualquiera de los 16 posibles es que, aparte de ser cortos y de que poco o nada varían entre ellos, ninguno representa la manera correcta de terminar esta saga. Bioware debería haberse preocupado más en centrarse en uno o dos finales y hacerlos realmente épicos como algunos de los vídeos y momentos vividos durante el juego. Shepard, tú no te merecías esto.



SUBEN



→ **ALIENS COLONIAL MARINES**, que recupera (a lo grande) una de las grandes sagas de terror y ciencia-ficción de la historia del cine.

→ **EL ADELANTO**, por primera vez, del lanzamiento de un juego. *Resident Evil 6* ya no se pondrá a la venta en noviembre sino el próximo 2 de octubre.

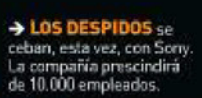


→ **LOS MEJORES DE 2011**, la selección de juegos, consolas y compañías que habéis votado es impresionante.



→ **LOS CROSSOVER**, después de *Street Fighter X Tekken*, Sega, Capcom y Namco unen sus fuerzas en *Project X Zone*.

BAJAN



→ **BATTLESHIP** nos recuerda que la licencia de una película espectacular no garantiza la calidad de un juego.



→ **LOS DESPIDOS** se ceban, esta vez, con Sony. La compañía prescindirá de 10.000 empleados.

→ **EL BAILE** en *Kinect Star Wars* es uno de los momentos más bochornosos que hemos pasado con esta franquicia en mucho, mucho tiempo.



→ **LOS RUMORES** de que PS4 y Xbox 720 no cargarán juegos de segunda mano ni serán retrocompatibles.

→ ¡ASÍ SE HABLA!



Alex Hutchinson
Director creativo de Assassin's Creed 3

"En internet pedían la 2ª Guerra Mundial, Japón y Egipto, tres de las peores ambientaciones para la saga."



Tyrone Rodriguez
Productor en el estudio Nicalis

"Kojima es terrible haciendo juegos. *Metal Gear* es bueno a pesar suyo. No disfruto desde la primera entrega."



Matias Myllyrinne
CEO de Remedy Entertainment

"La calidad de los juegos para iPad no está tan lejos de la de los mejores juegos para consolas."

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas



EN ESPAÑA

DEL 1 AL 31 DE MARZO — DATOS CEDIDOS POR GAME

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	RE Op. Raccoon City	[PS3]	-	1
2	COD Modern Warfare 3	[PS3]	2	5
3	Inazuma Eleven 2 Vent.	[NDS]	-	1
4	Inazuma Eleven 2 Tor.	[NDS]	-	1
5	FIFA Street	[PS3]	-	1
6	Uncharted 3	[PS3]	7	2
7	RE Op. Raccoon City	[360]	-	1
8	Mass Effect 3	[360]	-	1
9	Pro Evolution 2012	[PS3]	6	5
10	F1 2011	[PS3]	-	1

COD Modern Warfare 3 No sólo es el juego más vendido del año, sino que no tiene pinta de bajar el ritmo... especialmente mientras continúan apareciendo niveles descargables y nuevos modos para jugar en Operaciones Especiales.

Op. Raccon City A lo mejor no es el Resident Evil más potente de la serie, pero no hay que tomarse a estos muertos vivientes a la ligera.

Por consolas

PS3
1. RE OP. Raccoon City
2. COD Modern Warfare 3
3. FIFA Street
4. Uncharted 3
5. Pro Evolution 2012

XBOX 360
1. RE OP. Raccoon City
2. Mass Effect 3
3. COD Modern Warfare 3
4. FIFA Street
5. Rage

Wii
1. Just Dance 2
2. Wii Party
3. Skylanders
4. Mario & Sonic JJ.OO.
5. FIFA 12

3DS
1. Mario & Sonic JJ.OO.
2. Kid Icarus Uprising
3. Mario Kart 7
4. Super Mario 3D Land
5. Metal Gear Solid 3D

PS VITA
1. Uncharted
2. FIFA Football
3. Virtua Tennis 4
4. Formula 1
5. Unit 13

PSP
1. Dragon Ball Z Tenkaichi
2. Sonic Rivals 2
3. Invizimals. Las tribus...
4. God of War Ghost of...
5. NBA 2K12

NDS
1. Inazuma Eleven 2. Vent.
2. Inazuma Eleven 2. Tor.
3. Pingüinos de Mad.
4. Monster High
5. Inazuma Eleven

PS2
1. Pro Evolution 2012
2. GTA Trilogy
3. MGS 3 Snake Eater
4. NBA 2K12
5. Silent Hill 3

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 26 de marzo al 1 de abril — Datos cedidos por [illegible]

1. Kingdom Hearts 3D 3DS
2. Pro Yakyuu Spirits 2012 PS3
3. Pro Yakyuu Spirits 2012 PSP
4. Kid Icarus Uprising 3DS
5. Pokemon + Nobunaga no Yabou DS
6. Kurohyou 2: Ryu ga Gotoku Ashura Hen PSP
7. Super Mario 3D Land 3DS
8. Monster Hunter 3G 3DS
9. Mario Kart 7 3DS
10. The IdolMaster: Gravure For You! Vol. 6 PS3

Kingdom Hearts 3D Otra combinación ganadora: Sora y Riku se van a sacar el título de maestros de llave espada en esta precuela, que sirve de anticipo a *Kingdom Hearts III*.

En EE.UU.

Del 24 al 31 de marzo — Datos cedidos por VGChartz

1. Mass Effect 3 Xbox 360
2. Call of Duty Modern Warfare 3 Xbox 360
3. Resident Evil Op. Raccoon City Xbox 360
4. Tiger Woods PGA Tour 13 PS3
5. Tiger Woods PGA Tour 13 Xbox 360
6. Just Dance 3 Wii
7. Resident Evil Op. Raccoon City PS3
8. Zumba Fitness Wii
9. Kid Icarus Uprising 3DS
10. NBA 2K12 Xbox 360

Mass Effect 3. Puede que el final del juego no le haya convencido a muchos, pero está claro que nadie quería perdérselo. El comandante Shepard todavía es el número 1.

En Gran Bretaña

Del 31 de marzo al 7 de abril — Datos cedidos por ELSPA

1. Kinect Star Wars Xbox 360
2. FIFA Street PS3, Xbox 360
3. Mass Effect 3 PS3, Xbox 360
4. FIFA12 PS3, Xbox 360
5. Tiger Woods PGA Tour 13 PS3, Xbox 360
6. Call of Duty Modern Warfare 3 PS3, Xbox 360
7. SSX PS3, Xbox 360
8. Mario & Sonic JJ.OO. 2012 Wii, 3DS
9. Battlefield 3 PS3, Xbox 360
10. Skyrim PS3, Xbox 360

Kinect Star Wars. La pasión por esta saga galáctica ha catapultado al juego de Kinect directamente hasta el número uno de la lista. ¿Caerá en el reverso tenebroso de la Fuerza?

La cifra

10.000.000



Angry Birds Space se descargaron durante los tres primeros días.



NUEVOS DATOS PS3 - XBOX 360

Rol y acción tras el apocalipsis

Preparad las armas, porque el próximo septiembre Borderlands 2 nos llevará de vuelta a Pandora.

Puede que el éxito del primer juego pillara por sorpresa a Sega y Gearbox (los desarrolladores), pero ha servido para impulsar una secuela mucho más madura, en que se van a **solventar algunos problemas de *Borderlands*, y se potenciarán todas sus virtudes.** De nuevo regresamos al planeta Pandora, arropados por un desarrollo a medio camino entre el "shooter" en primera persona y el rol. Podemos escoger entre cuatro nuevos personajes (con las clases heredadas del original) además de una quinta incorporación, **el Mechromancer, que aparecerá como contenido descargable más adelante.**

En nuestra primera partida, en las oficinas de 2K Games en París, pudimos disfrutar de unos escenarios más variados y coloridos (realizados de nuevo con técnica cel shading) además de un catálogo de armas que roza el disparate y nuevos vehículos acorazados. La estrella de *Borderlands*, el modo cooperativo para cuatro, estará de vuelta, con **más posibilidades tácticas, un sistema de misiones más claro y con una mayor carga argumental** (esta vez nos enfrentamos contra el tirano Jack "el guapo", que quiere borrar cualquier rastro de vida sobre la superficie del planeta). Lo mejor de todo es que ya nos confirmaron su fecha de lanzamiento: será el próximo 21 de septiembre, en PS3 y Xbox 360. *

VOLVERÁ EL MODO COOPERATIVO PARA CUATRO (Y DOS A PANTALLA PARTIDA)





LOS ELEMENTOS DE ROL como las clases, la experiencia o mejoras de equipo, ganarán peso.



EL MUNDO DE PANDORA tendrá un estilo más variado, en lugar de los desiertos de *Borderlands*.



HABRÁ MILLONES DE ARMAS, a cual más destructiva, según nuestra propia configuración.

NOTICIAS BREVES

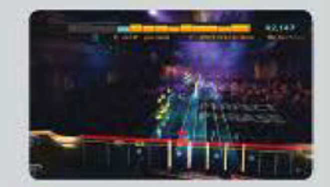


NUESTRA CREATIVIDAD SE PONE AL VOLANTE

Sackboy y su versión femenina se ponen al volante de **Little Big Planet Karting** para PS3. Se trata de un juego de "carreras locas" en el que podremos competir hasta 10 amigos por Internet y, sobre todo, poner a prueba nuestra creatividad al construir los vehículos y circutos (y disfrazar a nuestro sackboy, claro). Como en los juegos anteriores, podremos compartir nuestras mejores obras en la red. La fecha de lanzamiento, está aún por confirmar.

EL RALLY OFICIAL ARRANCA EN OCTUBRE

Milestone, desarrolladores del simulador oficial del campeonato del mundo de rallies, ha confirmado que la próxima entrega, **WRC 3,** llegará a PS3, Xbox 360 y PSVita el próximo mes de octubre. El juego contará con todos los coches, pilotos y circuitos de la temporada 2012.



PARA MAESTROS DEL ROCK AND ROLL

Los juegos musicales se ponen serios con **Rocksmith**, un título de Ubisoft (previsto para el mes de septiembre) que nos permitirá conectar cualquier guitarra eléctrica o acústica a nuestra PS3 o Xbox 360, y practicar con los temas más populares de la historia del rock.

FORMULA I EN LA PARRILLA DE SALIDA

Aunque la temporada oficial ya ha comenzado, Codemasters nos hará esperar hasta septiembre para disfrutar de la versión de consola. **F1 2012** tendrá un lanzamiento global, y contará con todas las novedades de la temporada actual.



PRIMER CONTACTO 3DS

El regreso que todos estabais soñando

Probamos la demo de Kingdom Hearts Dream Drop Distance, el desembarco de la franquicia en la portátil de Nintendo.



EL SISTEMA DE COMBOS será más fluido. La acción se desarrollará en la pantalla superior y al tocar la táctil activaremos ataques especiales.

Las aventuras de Sora con la Llave Espada generan expectación con cada entrega. El efecto se acentúa con este *Kingdom Hearts 3D (Dream Drop Distance)*, que **conectará la historia de la 2ª parte y la 3ª**, cuyo lanzamiento aún está lejos en el tiempo. El argumento nos cuenta que **Yen Sid y Rey Mickey envían a Sora y Riku al Mundo Onírico,** en el que deberán enfrentarse al examen de la Marca de Maestría. Con esta excusa **visitaremos nuevos mundos Disney**, como el de El Jorobado de Notre Dame, Fantasía, Tron Legacy o Los Tres Mosqueteros, que es el escenario que noosotros hemos probado.

Esta vez contamos con **una barra de Drop que se agota con el paso del tiempo.** Cuando se acaba, el control pasa de Sora a Riku o viceversa. Aunque comparten escenario, tienen diferentes retos y versiones de la historia.

Además, esta vez **nos ayudarán unos bichos llamados Espíritus**. Habrá 50, pero solo podremos tener dos a la vez como aliados en combate. Lo que más nos está gustando por ahora: **la fluidez y la alegría del desarrollo**. ¡A ver si confirman su fecha de salida!









MICKEY, DONALD Y GOOFY no nos ayudarán en combate, pero sí nos acompañarán en casi todos los momentos de la trama.

Ganadores del concurso Los Mejores de 2011

Estos son los afortunados que se han llevado las consolas. ¡Gracias a todos los que habéis participado!

Ganadores PS Vita

- ALBERTO ALBERO Zaragoza
- Mª TERESA VARAS Ávila



Ganadores Nintendo 3DS

- ARTURO BLANCO Salamanca
- CRISTINA VICENTE Ciudad Real



DEMO TÉCNICA PLAYSTATION 3

Un androide que sabe expresar emociones

Los creadores de *Heavy Rain* nos dejan boquiabiertos con Kara, un corto que sirve para demostrar el potencial del nuevo motor gráfico que utilizarán en su próximo juego.

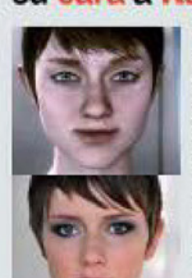
Los asistentes a la pasada Game Developers Conference, que se celebró en marzo en San Francisco, fueron espectadores privilegiados de un excepcional video creado por **Quantic Dream,** el estudio que desarrolló *Heavy Rain* para PS3. **Lleva por título *Kara*,** y aunque hablando con propiedad se trate de una demo técnica, en realidad **es un cortometraje de 7 minutos** de duración protagonizado por un **androide con forma femenina** que cree tener "vida real" mientras avanza su proceso de montaje. Si aún no lo habéis visto, os aconsejamos que entréis en HobbyNews para disfrutarlo antes de continuar leyendo.

El objetivo de *Kara* es **demostrar las posibilidades del nuevo motor gráfico** que el equipo encabezado por David Cage ha creado para su próximo juego. Eso sí, no saquéis conclusiones precipitadas, porque una de las cosas que han querido dejar muy claras es que **su argumento no tiene nada que ver con el de ese nuevo proyecto.** Lo que sí permite el vídeo es comprobar el extraordinario realismo a la hora de **reflejar las emociones y los sentimientos de los personajes.** Si ya en *Heavy Rain* vimos que esa era una de los grandes apuestas de Quantic Dream, la versatilidad de este nuevo motor gráfico puede traernos grandes avances en ese sentido.

La clave está en un **avanzado sistema de captura de movimientos** capaz no solo de trasladar al ordenador de forma rápida la representación de los actores, sino de hacerlo simultáneamente **con los gestos faciales y los movimientos del cuerpo.** ¿Os imagináis lo que puede dar de sí en el juego de verdad? ¡A ver si nos lo enseñan pronto!



¿Qué actriz le presta su cara a Kara?



100 ACTRICES participaron en el casting para elegir quién daría vida a Kara, y finalmente la elegida fue Valorie Curry (Veronica Mars, Crepúsculo: Amanecer). Según David Cage, es importante trabajar con actores de talento, porque la tecnología es tan potente que viendo el juego seríamos capaces de distinguir si se contó con profesionales o no.

Lo último en captura de movimientos

LA TECNOLOGÍA DE KARA supone un salto de calidad respecto a la que se utilizó en *Heavy Rain*. Si para ese juego Quantic Dream tenía un estudio con 28 cámaras, el sistema de captura de movimientos utilizado en Kara ha subido ese número hasta 65. Además, la ventaja es su rapidez: se graba a la vez la cara, el cuerpo y la voz, de forma que lo que se captura por la mañana puede verse integrado en el juego por la tarde. ¿Y sabéis lo mejor? *Kara* tiene 1 año, y desde entonces han seguido mejorándola...



ETHAN MARS, el protagonista de *Heavy Rain*, ya mostraba un amplio repertorio de gestos.



CON KARA se usa más del doble de cámaras, así que la expresividad va a ser todavía mayor.

¿Sabes qué... saga ha sido incluida en una exposición sobre diseño británico en el museo Victoria & Albert de Londres?

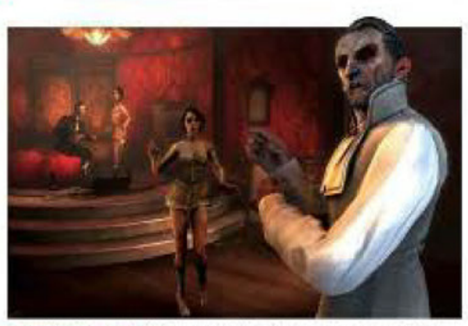
RESPUESTA EN LA PÁGINA 22>>

NUEVOS DATOS PS3-XBOX 360

Un poderoso asesino con mucha sed de venganza

Dishonored nos pondrá en la piel de un misterioso personaje que tendrá multitud de poderes.

Bethesda sigue ultimando su próximo título de 2012, *Dishonored*, un juego de acción en primera persona protagonizado por un pobre diablo injustamente acusado de asesinar a la emperatriz, de la que fue guardaespaldas. Al hombre no le hará gracia la puñalada que alguien le quiere asestar, por lo que buscará resarcirse asociándose con fuerzas oscuras que le darán superpoderes inimaginables para cualquier humano (teletransportarse, poseer a otras criaturas o detener el tiempo serán algunos de ellos). Podremos elegir entre actuar con sigilo o a pecho descubierto, con decisiones que influirán en el devenir de las misiones.



EL APARTADO ARTÍSTICO a cargo de Viktor Antonov, que ya diseñó el de Half-Life 2, estará muy cuidado. Recordará mucho al de *Bioshock*.



LA ACCIÓN se desarrollará en primera persona. El protagonista se ocultará tras una misteriosa máscara, y su venganza será terrible.

ANUNCIO PS3-XBOX 360



El reencuentro del planeta

Capcom ha anunciado el lanzamiento de Lost Planet 3 para comienzos de 2013.

La reciente conferencia Captivate trajo consigo el anuncio de *Lost Planet 3* para PS3 y Xbox 360 en la primavera de 2013. Manejaremos a Jim, un piloto enviado al planeta E.D.N. III para allanar su colonización, algo a lo que los Akrid no estarán muy dispuestos. El desarrollo combinará batallas a pie y acción en primera persona, con entornos dinámicos y fenómenos meteorológicos, como las ventiscas, que afectarán enormemente a la jugabilidad (el equipamiento cobrará relevancia). También habrá diversos modos multijugador para que no nos sintamos aislados en la soledad de un planeta tan inhóspito.

en voz baja

por javier abad

Hola amigos, vuelvo a la carga con los rumores videojueguiles. Este mes abro el fuego con el posible paso de **Prey 2** al cajón donde se guardan los **proyectos que caen en desgracia.** Aunque Bethesda no lo ha hecho oficial, la cancelación de varias presentaciones del shoot'em up en la pasada Game Developers Conference hizo saltar la liebre.

Cambiando a un tono más alegre, ahora toca hablar del **renacimiento de la saga Legacy of Kain,** una noticia que haría feliz a muchos si fuera cierta. Los seguidores de Kain y Raziel tendrán que esperar hasta el próximo E3 para ver si se confirma.

Otra aventura épica que tiene a sus seguidores en ascuas es **God of War.** Pero en vez de hablar de la cuarta entrega, lo que he oído es que **quizá veamos un nuevo capítulo** firmado por Ready at Dawn (los creadores de los juegos de **PSP**) en **PS Vita**... ¡o incluso en otras "plataformas móviles"!

He dejado para el final el rumor más comentado: la nueva **PlayStation 4, ¿o quizá deberíamos llamarla Orbis?** Sí, ése es el que dicen que será el nombre oficial de la máquina de Sony. Y también se adelantan algunos detalles inquietantes, como que no será compatible con los juegos de PS3, o que bloqueará los juegos usados. Los más osados se atreven a decir que saldrá a finales de 2013.



NOTICIAS



Visto así...

por Melissa

Carnes y carnes

La **feria de americana de juegos PAX** de este año ha terminado con poca "pax" debido a las polémicas sembradas por las carnes de **la cosplayer Jessica Nigri** (modelo oficial de *Lollipop Chainsaw*) y **del humorista Keith Apicary**. A la primera, la invitaron a cambiarse de ropa, pues iba demasiado provocativa. Al segundo, lo echaron por ponerse a bailar en calzoncillos en una rueda de prensa.





LOS DOS MODELITOS de la Nigri durante la feria. Se mola a sí misma, ¿no?

Aquí lo que hay es una falta gorda de sentido del humor... **Cualquier menor ve más en la playa o en TV** en horario protegido. Los niños saben lo que es el edredoning y apenas les interesa hasta la pubertad. Me preocupa más que se les mueran las neuronas viendo Gran Hermano 253.

La verdad: Nigri está muy buena y **no veo el pecado en insinuar un cuerpo bonito**. ¡De hecho vive de eso! Apicary es divertido y baila de lujo. Es más, con ropa no se habría notado cómo mueve los brazos, parece de goma.

Mis dudas: **¿hace falta un escote hasta los tobillos para promocionar un juego?** Si es así, a lo mejor hay que mejorarlo. ¿Por qué Madonna ha resucitado el rollo cheerleader cachonda si ya se había emitido Héroes? Y si Apicary tiene talento para bailar, ¿por qué necesita crear polémica para que hablemos de él?

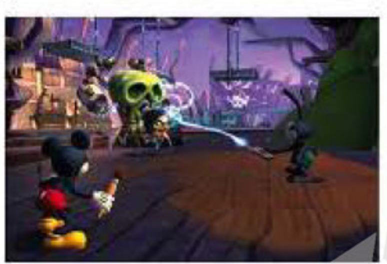
Si tenéis respuestas, escribidme a **melissa@axelspringer.es**.

ANUNCIO PS3 - XBOX 360 - Wii

Preparad vuestros pinceles... y las orejas de ratón

Epic Mickey 2 llegará en otoño a todas las consolas, con mucho ritmo y un nuevo modo multijugador





EN EL MULTIJUGADOR COOPERATIVO controlaremos a Mickey Mouse y al conejo de la suerte Oswald.

Hace un año que Epic Mickey nos dejó una gran impresión en Wii: la combinación explosiva de los personajes Disney y un desarrollo "artístico" parecía insuperable... hasta el anuncio de esta secuela, para finales de año. **La principal novedad de *Epic Mickey: el retorno de dos héroes* será su lanzamiento en todas las consolas,** con un modo multijugador en que podemos combinar las fuerzas de Mickey y Oswald (el conejo de la suerte, que rivalizó con nosotros en el primer juego). Además de recuperar su colorido estilo, el desarrollo se centrará en el aspecto musical de las películas Disney. Este desarrollo correrá a cargo del estudio Junction Point.

¡Grand Theft Auto!
La exposición muestra las aportaciones del Reino Unido al mundo del arte y el diseño. Durará hasta el 12 de agosto.

NUEVOS DATOS PSVITA

Peleas callejeras portátiles

Street fighter X Tekken golpea con más fuerza en su versión portátil.

Capcom ya nos ha impresionado con este juego de lucha en las consolas "mayores". Pero lo que no sabíamos es que la mejor versión de todas está aún por venir. El juego de PSVita contará con 55 luchadores (12 más que en PS3), tendrá controles táctiles y permitirá juego cruzado con la consola de sobremesa de Sony. Antes de que salga a la venta, a finales de año, la compañía ha prometido desvelar nuevos modos de juego, también exclusivos para la nueva portátil.



BLANKA Y OTROS 54 LUCHADORES se verán (y partirán) las caras en PSVita, a finales de año.

Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN

MAYO

3-6

EVENTO

SALÓN DEL CÓMIC DE BARCELONA. No os perdáis esta nueva edición del show.

4

PS VITA

MORTAL KOMBAT se presenta en PS Vita con la crudeza a la que nos tiene acostumbrados.

PS3-360

SNIPER ELITE V2 pondrá a prueba a los grandes estrategas en el campo de batalla.

10

PS3

STARHAWK nos ofrecerá combates aéreos sólo en versión online. Y en breve llegará el dos...

11-13

EVENTO

EXPO MANGA. Otra cita ineludible para los fans del anime en la Casa de Campo de Madrid.

18

PS3-360

MAX PAYNE 3 ya tiene listas todas sus armas y sus balas ralentizadas para que lo pasemos en grande. Uno de los grandes.

24

PS3

SORCERY quiere demostrar que Move aún dará mucho que hablar.

PS3 - 360

GHOST RECON FUTURE SOLDIER. Combates para tipos duros.

25

3DS

MARIO TENNIS OPEN lleva a todos los personajes de Nintendo a la cancha.

PS3-360

DRAGON´S DOGMA nos devuelve al mejor rol y a los combates épicos.

30

PS VITA

RESISTANCE BURNING SKIES. La nueva portátil de Sony no se iba a quedar sin su particular ración de uno de los iconos de Sony.

SIN FECHA CONFIRMADA

PS3-360

DIRT SHOWDOWN nos meterá de lleno en la carreras salvajes en las que gana el más bruto al volante.

PS3-360

RISEN 2 mezclará aventura y temática de piratas en una atractiva apuesta.

JUNIO

5-7

EVENTO

E3. Se acerca el gran evento del año. Nosotros ya tenemos las maletas hechas...

8

PS3-360

INVERSION nos ofrecerá un nuevo tipo de shooter, el "gravitacional".

22

PS3-360

STEEL BATTALION HEAVY ARMOR nos propone una batalla de tanques... con kinect.

27

EVENTO

GAMELAB. Una de las ferias más prestigiosas de nuestro país se celebrará otra vez en Barcelona del 27 al 1.

29

360

DARKSIDERS II se coloca como uno de los grandes juegos del año, después del éxito de la primera parte.

SIN FECHA CONFIRMADA

PS3-360

LONDON 2012 nos invita a participar en los Juegos Olímpicos a través de nuestra consola.

Y PRÓXIMAMENTE...

•Lollipop Chainsaw	PS3-360	primavera
•Mortal Kombat	PS Vita	primavera
•Spec Ops The Line	PS3-360	primavera
•Anarchy Reigns	PS3-360	6 de Julio
•F1 2012	PS3-360	septiembre
•Far Cry 3	PS3-360	septiembre
•Roksmith	PS3-360	septiembre
•Tekken Tag Tournament 2	PS3-360	septiembre
•Brave	PS3-360	verano
•Lego Batman 2		verano
•Metal Gear HD Collection	PS Vita	verano
•Super Monkey Ball Banana Splitz	PS Vita	verano
•Tales of Graces F	PS3	verano
•Theatrhythm Final Fantasy	3DS	verano
•Resident Evil 6	PS3-360	2 de octubre
•Bioshock Infinite	PS3-360	19 de octubre
•Medal of Honor Warfighter	PS3-360	23 de octubre
•Assassin´s Creed 3	PS3-360	31 de octubre
•Dragon Ball Kinect	Xbox 360	Octubre
•WRC 3	PS3-360-Vita	Octubre
•Aliens Colonial Marines	PS3-360	otoño
•Call of Duty	PS Vita	otoño
•Epic Mickey 2	PS3, 360, Wii	otoño
•Fable The Journey	Xbox 360	otoño
•Forza Horizon	Xbox 360	otoño
•Pokémon Ed. Blanca y Negra 2	DS	otoño
•Street Fighter X Tekken	PS Vita	otoño
•The Last of Us	PS3	otoño
•Tomb Raider	PS3-360	otoño
•X-Com Enemy Unknown	PS3-360	otoño
•Zone of the Enders HD Col.	PS3-360	otoño
•Dead or Alive 5	PS3-360	2012
•Halo 4	Xbox 360	2012
•Kingdom Hearts 3D	3DS	2012
•Sleeping Dogs	PS3-360	2012
•Lost Planet 3	PS3-360	2013

¡DESCUBRE CUÁLES HAN SIDO LOS GANADORES!

LOS MEJORES de 2011

Ha llegado el momento de saber qué fue lo mejor del año pasado. Como siempre, hemos dejado la decisión final en manos del jurado más exigente, pero también el más entendido: los lectores de Hobby Consolas.

JUEGO ABSOLUTO



1 The Elder Scrolls V Skyrim

28% DE VOTOS

- Tipo de juego: **ROL**
- Consola: **PS3-XBOX 360**
- Compañía: **BETHESDA**
- Lanzamiento: **NOVIEMBRE**

Sin duda era el favorito en las apuestas, y al final se ha confirmado lo que para muchos era evidente: la quinta entrega de la saga *The Elder Scrolls* fue el mejor juego que llegó a las consolas en 2011. Los fans de la fantasía encontraron en las tierras de Tamriel todo lo que podían soñar: un universo épico, protagonistas a su medida, una amplia variedad de misiones y un apartado gráfico soberbio.

PUNTUACIÓN HC: 96



2 Uncharted 3

La tercera entrega de esta saga queda segunda, pero Nathan Drake puede estar orgulloso del apoyo que ha recibido su aventura en el desierto.

PUNTUACIÓN HC: 96

19% DE VOTOS



3 Zelda Skyward Sword

Link completa el podio con su nueva aventura para Wii. Las fases aéreas y su control bien adaptado os han encantado.

PUNTUACIÓN HC: 97



CONSOLA

1 PlayStation 3

- Compañía: **SONY**
- Lanzamiento: **2007**

Parece que no hay quien desbanque a la máquina de Sony del primer puesto en vuestras preferencias. Este año ha sido la "anfitriona" de un buen ramillete de juegos exclusivos, y su vertiente online ha seguido ampliándose. El abrumador porcentaje de votos que ha logrado deja claro el acierto de su estrategia.





2 Xbox 360

30% DE VOTOS

- Compañía: **MICROSOFT**
- Lanzamiento: **2005**

Aunque haya quedado en segunda posición, los usuarios de la consola de Microsoft pueden estar contentos con lo que les deparó 2011: un catálogo muy variado, la progresión de la apuesta por Kinect y la continua expansión del servicio de Xbox Live.



9% DE VOTOS

3 Nintendo 3DS

- Compañía: **NINTENDO**
- Lanzamiento: **2011**

Ha sido la última consola en llegar, pero su impactante propuesta de jugar en 3D la ha llevado directa al Top-3 de esta categoría.

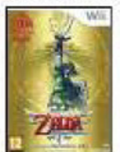
COMPAÑÍA



1 Nintendo

20% DE VOTOS

El pasado fue un gran año para esta compañía, que no solo nos trajo grandes juegos, sino que también fue la única que se atrevió con el lanzamiento de una nueva consola: la portátil 3DS.









2 Bethesda

15% DE VOTOS



Está claro que *Skyrim* es el gran "culpable" de esta medalla de plata para Bethesda, aunque suyos fueron también otros juegos como *Rage*, *Brink* o *Hunted: The Demon's Forge*.

3 Electronic Arts



Como es habitual, EA presentó un catálogo variado y de calidad: *FIFA 12*, *Battlefield 3*, *NFS The Run* o *Shadows of the Damned* fueron solo algunos de sus títulos.



ESPECIAL

LOS MEJORES JUEGOS DE CADA CONSOLA

PLAYSTATION 3



1 Uncharted 3

- Tipo de juego: **AVENTURA**
- Compañía: **SONY (NAUGHTY DOG)**
- Lanzamiento: **NOVIEMBRE**
- Distribuidora: **SONY**

52% DE VOTOS

Superar el 50% de los votos es una hazaña solo al alcance de unos pocos elegidos, y entre ellos se encuentra el aventurero Nathan Drake. Si en sus dos primeros juegos ya nos había dejado muestras de su calidad, esta tercera entrega "se salió" con un guion muy trabajado, escenarios en Oriente Medio, una puesta en escena muy cinematográfica, nuevos movimientos y un potente apartado multijugador. Todo suma para arrasar en esta votación.

PUNTUACIÓN HC:96





2 Skyrim

11% DE VOTOS

Los jugones de PS3 no han querido que el RPG de Bethesda pasara desapercibido, y por eso le han aupado al segundo puesto de este ranking. El rol épico y de fantasía llega con él a sus más altas cotas, así que si todavía no lo habéis probado, ya estáis tardando...

PUNTUACIÓN HC: 96



3 Assassin's Creed Revelations

9% DE VOTOS

No era fácil que el nuevo juego de Ezio Auditore siguiera enganchando a la gente como sus antecesores, pero ahí tenéis al héroe de Ubisoft, consiguiendo un tercer puesto muy meritorio para un "veterano" como él.

PUNTUACIÓN HC: 90

XBOX 360

1 Gears of War 3

- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Compañía: **MICROSOFT (EPIC)**
- Lanzamiento: **SEPTIEMBRE**
- Distribuidora: **MICROSOFT**

50% DE VOTOS

Esta saga es uno de los grandes estandartes de Xbox 360, así que no nos extraña que su tercera entrega se haya alzado con el premio al mejor juego de 2011. Muchos jugones esperaban con ansia el regreso de Marcus Fenix y el pelotón Delta, que pusieron un broche de oro a esta intensa trilogía de acción.

PUNTUACIÓN HC: 94

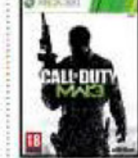


2 Skyrim

15% DE VOTOS

De nuevo el juego de Bethesda se gana vuestro reconocimiento. No ha conseguido el primer premio ni en Xbox 360 ni en PS3, pero la suma de todos estos apoyos le ha permitido ganar la categoría de mejor juego absoluto.

PUNTUACIÓN HC: 96



3 Call of Duty MW3



6% DE VOTOS

La verdad es que esperábamos que el shooter bélico de Activision consiguiera un mejor resultado, pero se ha tenido que conformar con este tercer puesto. ¿Habrá ganado el premio al mejor de su género?

PUNTUACIÓN HC: 95

Wii

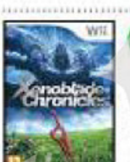
1 Zelda Skyward Sword

- Tipo de juego: **ROL**
- Compañía: **NINTENDO**
- Lanzamiento: **NOVIEMBRE**
- Distribuidora: **NINTENDO**

66% DE VOTOS

Link ha arrasado con un porcentaje altísimo de votos. La última entrega de la saga Zelda en Wii cumplió con nota todas las expectativas que había levantado.

PUNTUACIÓN HC: 97

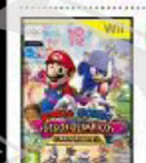


2 Xenoblade Chronicles

14% DE VOTOS

Wii le reservaba una grata sorpresa a los amantes del buen rol japonés. 100 horas de partida dan para mucho... incluso para conseguir una medalla de plata.

PUNTUACIÓN HC: 90



3 Mario & Sonic en los JJOO London 2012

5% DE VOTOS

Los enfrentamientos deportivos entre las mascotas de Nintendo y Sega se han convertido en un clásico como el Madrid-Barça. Tercer lugar para ellos.

PUNTUACIÓN HC: 84

PSP

1 Dissidia 012 Final Fantasy

- Tipo de juego: **LUCHA**
- Compañía: **SQUARE-ENIX**
- Lanzamiento: **MARZO**
- Distribuidora: **KOCH MEDIA**

44% DE VOTOS

¿Cuajaría entre los fans de *Final Fantasy* la idea de poner a luchar a los principales personajes de la saga? Si atendemos al porcentaje de votos que ha conseguido, la respuesta está clara, ¿verdad?

PUNTUACIÓN HC: 83



2 The 3rd Birthday

34% DE VOTOS

La saga *Parasite Eve* "resucitó" en la portátil de Sony después de varios años de ausencia, pero se ve que tanto tiempo de descanso le ha sentado muy bien.

PUNTUACIÓN HC: 89



3 FIFA 12

12% DE VOTOS

Los jugones de PSP han sacado a relucir su alma futbolera votando en tercer lugar a la nueva entrega de este clásico de EA, que llegó con plantillas actualizadas y nuevas posibilidades de control.

PUNTUACIÓN HC: 94

NINTENDO DS



1 P. Layton y la llamada del espectro

- Tipo de juego: **INTELIGENCIA**
- Compañía: **NINTENDO**
- Lanzamiento: **NOVIEMBRE**
- Distribuidora: **NINTENDO**

38% DE VOTOS

El Profesor Layton sigue enganchando a los jugones de la portátil. Sus retos de inteligencia le han aupado a lo más alto.

PUNTUACIÓN HC: 86



2 Pokémon Ed. Blanca y Negra

32% DE VOTOS

El fenómeno Pokémon no decae. Después de tantos años, sus nuevas ediciones han estado cerca de llevarse el primer premio.

PUNTUACIÓN HC: 88



3 Kingdom Hearts Re: Coded

16% DE VOTOS

Una de las sagas de rol con más encanto tuvo el año pasado una nueva entrega para DS, y ha logrado mantener vuestro apoyo.

PUNTUACIÓN HC: 90

NINTENDO 3DS



1 Super Mario 3D Land

- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Compañía: **NINTENDO**
- Lanzamiento: **NOVIEMBRE**
- Distribuidora: **NINTENDO**

34% DE VOTOS

El premio al mejor juego de 3DS ha sido la categoría más reñida. Al final se lo llevó la nueva aventura de Mario, ¡pero solo por 12 votos de diferencia sobre *Ocarina of Time*!

PUNTUACIÓN HC: 93



2 Zelda Ocarina of time 3D

34% DE VOTOS

El remake de la extraordinaria aventura de Link ha estado a punto de ganar el primer premio. Se nota que los usuarios de 3DS saben apreciar los juegos de calidad.

PUNTUACIÓN HC: 94



3 Resident Evil Revelations

14% DE VOTOS

El terror más clásico de Capcom no faltó a la cita con el estreno de la nueva portátil, y su propuesta de volver a las raíces de la saga ha calado hondo entre nuestros lectores.

PUNTUACIÓN HC: 93

ESPECIAL

LOS MEJORES JUEGOS DE CADA GÉNERO

AVENTURA



1 Uncharted 3

- Compañía: SONY
- Lanzamiento: NOVIEMBRE
- Consola: PLAYSTATION 3

35% DE VOTOS

Nathan Drake hace doblete: se lleva el premio al mejor juego de PS3, y también se alza con el de mejor aventura. No cabe duda de que es el amo del género.

PUNTUACIÓN HC: 96

2 Zelda Skyward Sword



Link firmó en Wii una de las mejores entregas de la saga *Zelda*, pero eso no le bastó para llegar a lo más alto de esta categoría.

17% DE VOTOS

HC: 97

3 Assassin's Creed Revelations



Los Assassin son ya un referente en el género. El retorno de Ezio era muy esperado, y se nota en los apoyos que consiguió.

14% DE VOTOS

HC: 90

ACCIÓN

1 Gears of War 3

- Compañía: MICROSOFT
- Lanzamiento: SEPTIEMBRE
- Consola: XBOX 360

71% DE VOTOS

La potencia de fuego de Marcus Fenix y sus hombres ha arrasado a los otros juegos aspirantes en esta categoría.

PUNTUACIÓN HC: 94

2 Dead Island

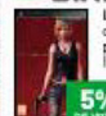


Este juego de zombis fue uno de los que más expectación levantó en 2011, y se ve que os ha encantado.

17% DE VOTOS

HC: 78

3 The 3rd Birthday



La vuelta a la acción de Aya Brea en la portátil de Sony se lleva la medalla de bronce en esta categoría.

5% DE VOTOS

HC: 89

DEPORTIVOS

1 FIFA 12

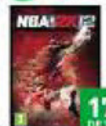
- Compañía: EA SPORTS
- Lanzamiento: SEPTIEMBRE
- Consola: TODAS

60% DE VOTOS

Partidos casi reales, nuevo sistema de control, miles de licencias... No nos extraña que se haya llevado este campeonato.

PUNTUACIÓN HC: 94

2 NBA 2k12



Salió en 2011, pero nos trajo de vuelta a los mejores jugadores de toda la historia de la NBA. Un lujo.

17% DE VOTOS

HC: 94

3 Pro Evolution Soccer 2012

El simulador de Konami es un clásico del género que no podía faltar en los lugares de honor.

11% DE VOTOS

HC: 80

ROL

1 Skyrim

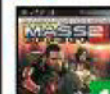
- Compañía: BETHESDA
- Lanzamiento: NOVIEMBRE
- Consola: PS3-XBOX 360

64% DE VOTOS

Al gran triunfador de estos premios todavía le quedaba uno por recoger: el de mejor RPG. ¡Enhorabuena!

PUNTUACIÓN HC: 96

2 Mass Effect 2



El comandante Shepard llevó su segundo juego a PS3, y con ello logró esta segunda posición.

10% DE VOTOS

HC: 95

3 Deus Ex Human Revolution





Con su estética ciber-punk este juego ha conseguido un meritorio tercer puesto.

7% DE VOTOS

HC: 90

SHOOT'EM UP

1 Call of Duty MW3

- Compañía: ACTIVISION
- Lanzamiento: MAYO
- Consola: PS3-XBOX 360

57% DE VOTOS

La guerra moderna tiene un vencedor claro: *Call of Duty* sigue siendo vuestro preferido. ¡Seguro que su apartado online os tiene enganchadísimos!

PUNTUACIÓN HC: 95

2 Battlefield 3

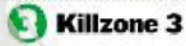


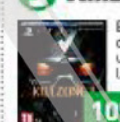
Le hizo frente en el campo de batalla a *Call of Duty*, y su valentía le dio un buen puñado de votos.

20% DE VOTOS

HC: 91

3 Killzone 3





El shooter futurista de Guerrilla fue uno de los grandes lanzamientos exclusivos del año en PS3.

10% DE VOTOS

HC: 95

LUCHA

1 Super Street Fighter IV 3D

- Compañía: CAPCOM
- Lanzamiento: MARZO
- Consola: NINTENDO 3DS

40% DE VOTOS

Los luchadores más famosos de Capcom estrenaron la nueva portátil de Nintendo con unas estupendas peleas tridimensionales.

PUNTUACIÓN HC: 93

2 Marvel vs. Capcom 3



Fenomenal resultado para el enfrentamiento entre dos de los universos con más tirón.

23% DE VOTOS

HC: 94

3 Mortal Kombat

Esta veterana saga se puso al día en PS3 y Xbox 360. Sus luchadores siguen estando en plena forma.

23% DE VOTOS

HC: 94

PUZZLE-MINIJUEGOS

1 Portal 2

- Compañía: EA GAMES
- Lanzamiento: ABRIL
- Consola: PS3-XBOX 360

43% DE VOTOS

Fue uno de los juegos más originales que salieron el año pasado, así que su victoria nos parece más que merecida.

PUNTUACIÓN HC: 90

2 Profesor Layton y la llamada del espectro







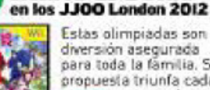
Los puzles del Profesor han estado cerca de alcanzar el lugar más destacado.

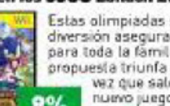
37% DE VOTOS

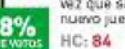
HC: 86

3 Mario & Sonic en los JJOO London 2012









Estas olimpiadas son diversión asegurada para toda la familia. Su propuesta triunfa cada vez que sale un nuevo juego.

8% DE VOTOS

HC: 84

VELOCIDAD

1 Forza Motorsport 4

- Compañía: MICROSOFT
- Lanzamiento: OCTUBRE
- Consola: XBOX 360

46% DE VOTOS

Realismo a tope y control compatible con Kinect le han dado el triunfo al excelente simulador de Microsoft.

PUNTUACIÓN HC: 94

2 Mario Kart 7





Las carreras de Mario y sus amigos son una apuesta segura para Nintendo.

26% DE VOTOS

HC: 89

3 Dirt 3





Los seguidores de los rallies también han encontrado un hueco dentro del género con este juego.

12% DE VOTOS

HC: 92

PLATAFORMAS

1 Super Mario 3D Land

- Compañía: NINTENDO
- Lanzamiento: NOVIEMBRE
- Consola: NINTENDO 3DS

41% DE VOTOS

Saltar de plataforma en plataforma usando unos gráficos en 3D es toda una novedad en el género, y vosotros lo habéis valorado como se merece.

PUNTUACIÓN HC: 93

2 Little Big Planet 2

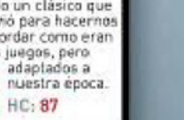
Segundo puesto para la segunda entrega de la original propuesta de Sackboy.

27% DE VOTOS

HC: 95

3 Sonic Generations





Todo un clásico que volvió para hacernos recordar como eran sus juegos, pero adaptados a nuestra época.

17% DE VOTOS

HC: 87

MUSICALES



1 Just Dance 3

- Compañía: UBISOFT
- Lanzamiento: OCTUBRE
- Consola: PS3-XBOX 360-Wii

36% DE VOTOS

La franquicia de Ubisoft se ha convertido en el referente del género, y su éxito demuestra que muchos de vosotros habéis bailado a su ritmo.

PUNTUACIÓN HC: --

2 Dance Central 2



Estas partidas "bailongas" encajan como un guante con la fórmula de Kinect. Por eso están en el podio.

26% DE VOTOS

HC: --

3 Singstar Grandes Éxitos



Su tercer puesto deja claro que el karaoke de Sony sigue teniendo muchos fans.

18% DE VOTOS

HC: --

JUEGOS DESCARGABLES



1 Bastion

- Compañía: SUPERGIANT
- Lanzamiento: JULIO
- Consola: XBOX 360

33% DE VOTOS

Un apartado gráfico de los que embelesan y ese planteamiento rolero de aires clásicos son los ingredientes más llamativos de este juegazo.

PUNTUACIÓN HC: 90

2 Outland



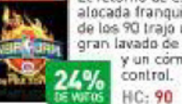
Esta aventura "tribal" en dos dimensiones encantó a los que la probaron por su estética y sus puzles.

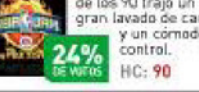
29% DE VOTOS

HC: 88

3 NBA Jam on Fire Edition







El retorno de esta alocada franquicia de los 90 trajo un gran lavado de cara y un cómodo control.

24% DE VOTOS

HC: 90

por Christophe Kagotani
Corresponsal en Tokio



■ 3DS ■ Aventura ■ Tecmo ■ Lanzamiento: 12 de enero (Japón) / 2ª mitad de 2012 (España)

LOS FANTASMAS ATACAN... ¿MI CASA?

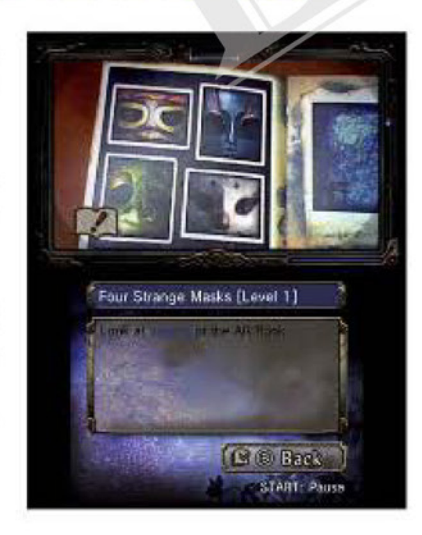
SPIRIT CAMERA LA MEMORIA MALDITA

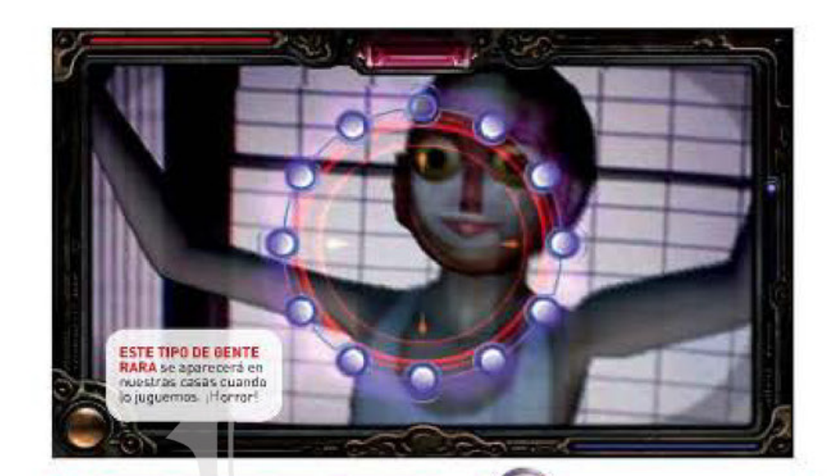
Vale que haya fantasmas en las mansiones japonesas, pero si están en nuestro salón da mucho más "canguelo".

■ **LA SAGA FATAL FRAME,** o *Project Zero*, como se llamó por vuestras tierras, siempre ha tenido un regimiento de fans en Japón. Por eso no es de extrañar que en Tecmo se hayan decidido a dar el salto a la nueva portátil de Nintendo. Las características únicas de 3DS parecen las ideales para llevar a cabo la conversión; no os olvidéis de que el juego nos invitaba a aniquilar fantasmas usando una cámara de fotos. En esta ocasión utilizaremos la cámara de nuestra consola para acabar con las dichosas apariciones.

La realidad aumentada y el giroscopio de la portátil serán los encargados de trasladar la acción a nuestra propia casa. Lo primero que tendremos que hacer es desplegar sobre una mesa (o superficie plana) el "Diario Púrpura" que viene incluido con el juego. Esta especie de manual servirá como vínculo entre la realidad y la aventura virtual. Aunque habrá partes que se desarrollen de modo usual (con escenarios poligonales de toda la vida), la mayor parte de la aventura será... ¡en nuestra casa!

→ **LA REALIDAD AUMENTADA** colocará en mitad de nuestro salón a fantasmas de todo tipo, lo que, sin duda, conseguirá que los más asustadizos lo pasen muy mal. La propuesta será realmente original, con minijuegos de todo tipo, investigación, puzles que debemos resolver mediante pistas y enfrentamientos cámara en mano en nuestra propia casa. Aquí en Japón ya cautivó a miles de jugadores en enero y promete hacer lo mismo cuando salga en la segunda mitad de 2012 en Europa.





ESTE TIPO DE GENTE RARA se aparecerá en nuestras casas cuando lo juguemos. ¡Horror!

EL DIARIO PÚRPURA

EL MANUAL QUE VIENE CON SPIRIT CAMERA sirve como portal para conectar el mundo del juego con la realidad. Al enfocar el diario, aparecerán mensajes ocultos, pistas, minijuegos e incluso saldrán fantasmas (o al menos la mano de uno de ellos) desde sus páginas. Con la cámara iremos investigando por nuestra casa (o el lugar donde lo estemos jugando), brillará si hay fantasmas cerca, tendremos varias lentes para distintos tipos de apariciones, etc. También podremos jugar las misiones sueltas o incluso hacer fotos de algún familiar o amigo para insertarlas en los temidos jefes finales.

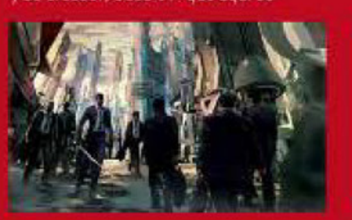


HABRÁ QUE MANTENER a los fantasmas encuadrados para poder acabar con ellos.



aquí Tokio

→ **¡Konnichiwa amigos!** Aún no se ha lanzado *Lollipop Chainsaw* (el juego de Grasshopper está previsto para el 14 de junio en Japón) y su creador, Suda 51 -que aquí se pronuncia Goichi- ya ha anunciado su próximo título: *Killer is Dead*. No será una secuela de *Killer 7*, pese al título, aunque sí conservará su estilo. Está previsto para 2013 en PS3 y Xbox 360.



→ **Masachika Kawata,** el actual productor de la saga *Resident Evil*, ha explicado el rumbo que está tomando la franquicia. El japonés considera que los "survival horror" no tienen tanto público, y que la única manera de expandirse es dar un giro hacia la acción. Así pretende "robar" jugadores de *Call of Duty*.



→ **Ka-me-ha-me-ha!!** Perdonad, pero es que no me he podido resistir. Porque Namco Bandai ha anunciado *Dragon Ball Z Kinect* para Xbox 360. Será un juego de lucha en primera persona, con más de 50 personajes disponibles. Además de poder imitar los movimientos de Goku y compañía con nuestro cuerpo, este título será capaz de leer códigos QR y convertirlos en nuevos personajes. *Dragon Ball Z Kinect* está previsto para el próximo mes de octubre.

aquíTokio



→Más estrellas en el casting de *Anarchy Reigns* A medida que se acerca este "beat 'em up" futurista, Sega nos revela nuevos personajes. Después de anunciarse la presencia de



Jack Cayman, Black Baron o Mathilda, de *Mad World* (el juego de Platinum Games para Wii) Bayonetta se apunta a estos combates. Contará con sus pistolas gemelas, una melena capaz de transformarse en dragón, y esos taconazos inconfundibles.

→Y sin dejar la lucha de lado, tenemos otra confirmación: Namco Bandai ha puesto fecha a *Tekken Tag*



Tournament 2 para PS3 y Xbox 360. Se lanzará en septiembre, y tendrá un plantel de más de 50 personajes disponibles (que lucharán por parejas).

→Pero nos dejamos lo mejor para el final, un "crossover" fruto de la colaboración entre Namco Bandai, Sega y Capcom. Será un juego de rol con personajes de *Street Fighter*, *Space*



Channel 5, *Devil May Cry* o *Tekken*, que saldrá en exclusiva para 3DS y responderá al nombre de *Project X Zone*. Aún no tiene fecha de lanzamiento. ¡Hasta el mes que viene, amigos!

El blog de kagotani

Mayo 2012

Videojuegos bajo los cerezos en flor

Marzo pasó y abril marca un nuevo comienzo, un nuevo año fiscal. También es la época en la que florecen los cerezos en todo Japón, desde el sudoeste gradualmente hasta el noroeste del país. Es el Hanami, un momento único en el que millones de japoneses se reúnen bajo esos árboles con sus amigos, bebiendo y comiendo para celebrar la primavera.



Algunos colegas decidieron dormir al aire libre para reservar un sitio (¡por suerte no hizo frío!), así que ahora compartimos comida y bebida entre un grupo de gente de la industria de los juegos (lo siento, algunos son muy conocidos pero... no puedo desvelar sus nombres). El 2011 ha sido un año duro, y parece que 2012 no será mejor. Las compañías están presentando sus resultados y muchas veces los números no dicen toda la verdad sobre el cambio que están atravesando. Por suerte, tenemos mucho Sake y cerveza, así que cada vez que alguien saca el tema llenamos nuestros vasos para hacer otro brindis y decimos "Kanpai" (salud).

« EN ESTAS REUNIONES LOS JUEGOS SIEMPRE ESTÁN PRESENTES. 3DS HA SUSTITUIDO ESTE AÑO A PSP »

Este tipo de reuniones también se han convertido en la ocasión para que la gente comparta su vida en internet, invitándose unos a otros a su diferentes redes sociales, haciéndose regalos virtuales y compartiendo cosas a través de los populares juegos gratuitos SNS (Social Network Software). Sí, como veis los videojuegos nunca están muy lejos. De hecho, están en todas partes alrededor nuestro, pero de una forma diferente: las consolas han sido reemplazadas por los teléfonos móviles y smartphones. Este año parece más obvio que nunca.

Las únicas consolas que se ven son 3DS con el eterno *Monster Hunter*. Hace un año había PSP por todas partes, pero ahora parece que el cambio a Nintendo se ha puesto en marcha. En realidad, yo decidí apagar mi 3DS, porque no os podéis imaginar la cantidad de Mii que me llegaron. Seleccionarlos lleva demasiado tiempo, así que excepto que se trate de un evento de videojuegos, prefiero dejar que mi consola descanse offline durante un rato. Algunos de mis amigos sí que recibieron toneladas de Mii y nos echamos unas risas imaginando a quién pertenecían. El Hanami no dura mucho; a menudo es solo un día y estamos aquí para disfrutarlo a fondo bajo el cielo azul. ¡Kanpai!



16
TOTALMENTE EN ESPAÑOL
NEW YORK
CRIMES
UN THRILLER DE
PENDULO STUDIOS
SIGUE TODAS LAS PISTAS DE NEW YORK CRIMES
facebook
twitter
YouTube
UN ASESINO EN SERIE ATERRORIZA
LA CIUDAD DE NUEVA YORK
UNA INVESTIGACIÓN
PARA DETENERLO
DESDE LAS CALLES
DE MANHATTAN
AL CORAZÓN
DE PARÍS
UNA ESTÉTICA DE CÓMIC
-
LA TENSIÓN DE UN THRILLER
UN MISTERIO DONDE NADIE ES QUIEN PARECE SER
GUÍA OFICIAL CON TODAS LAS PISTAS Y MANUAL EN COLOR
EN TU TIENDA DE
VIDEOJUEGOS PREFERIDA
POR SÓLO
19'95€
FX



¡ESTÁN POR TODAS PARTES!

■ PS3 - Xbox 360 – Wii U ■ Sega (Gearbox) ■ Finales de año

Son máquinas de matar: tienen ácido en vez de sangre y no conocen la piedad. Hasta hoy, Ripley había mantenido a los aliens a raya, pero es la hora de alistarnos en los marines y devolverles el golpe.

ESTUVIMOS EN LA PRESENTACIÓN

LA REINA ALIEN, el mismo modelo que se utilizó en el rodaje de **Aliens: El regreso** y **Alien Resurrección**, nos dio la bienvenida a la presentación mundial de *Colonial Marines*. Estuvimos en Dallas, donde pudimos jugar una emocionante tanda multijugador (con impresionantes números, dicho sea de paso) y hablar con los miembros de Gearbox. Al día siguiente visitamos el estudio, para conocer de primera mano en qué punto se encuentra este desarrollo, y charlar con el director, Randy Pitchford.

SERÁ UN SHOOTER tan inmersivo que incluso va a prescindir de los indicadores en los márgenes de la pantalla.

Se acabaron los retrasos. Después de un desarrollo de más de cuatro años, Sega nos ha mostrado por fin el aspecto que tendrá *Aliens Colonial Marines*, un "shooter" en primera persona que se desarrollará entre la segunda y la tercera película de la saga. Gearbox es el estudio responsable de este proyecto tan ambicioso, y la verdad es que se nos ocurren pocos grupos que encajen mejor con un título así: ellos son los creadores de la saga *Brothers in Arms*, *Borderlands* o la versión para PC de *Halo*. Y están entusiasmados.

→ **EL DIRECTOR DEL ESTUDIO**, Randy Pitchford, estaba muy satisfecho cuando nos presentó el juego (y no sólo porque la ceremonia estuviera presidida por la reina alien). Él mismo se confiesa un amante de la saga, a la que reconoce haber copiado en unas cuantas ocasiones. De hecho, no tuvo reparos en nombrar algunos ejemplos: el cangrejo de *Half Life* no es más que una versión del facehugger, y el sargento de *Halo*, con su puro y su bigote está copiado de Apone, que aparece en la peli. Pero lo que nos ocupa es el próximo juego y, en este sentido, la clave es entender que se tratará de la auténtica secuela de Aliens el regreso (James Cameron, 1986). Así lo han reconocido Ridley Scott, el director del primer Alien, y la productora 20th Century Fox.

→ **LA FIDELIDAD AL FILM** ha llegado hasta el extremo. No se trata sólo de que aparezcan las mismas armas (el rifle de pulsos, la escopeta de cartuchos, lanzallamas...) o de que los escenarios, como la nave USS Sulaco, se hayan plasmado a partir de los planos auténticos con los que trabajó Cameron. Lo más llamativo es que se ha reproducido hasta el grano de la película, los tonos azulados, la iluminación... Para descubrir todo esto, presenciamos uno de los primeros niveles, en que todo nos resulta familiar.

Nuestro protagonista, Winter, forma parte de un destacamento de la nave USS Sophora, que acaba de atracar junto a la Sulaco en misión de rescate. Tras recibir las órdenes del comandante Cruz, atravesamos la pasarela que une ambas naves ¡justo cuando se produce una descompresión explosiva! A grandes rasgos, esto significa que nos quedamos atrapados en la nave fantasma. En el espacio ¿se podrán oír nuestros gritos? ▸▸

EL JUEGO ES LA SECUELA OFICIAL DE LA PELÍCULA ALIENS: EL REGRESO, DE 1986



RANDY PITCHFORD
Presidente de Gearbox

"Después de jugar a *Aliens Colonial Marines*, Alien 3 os va a parecer una película mucho mejor."

→ ¿Cómo fue trabajar con 20th Century Fox? ¿Tuviste completa libertad al desarrollar el juego?
Fue una absoluta gozada. Si han conseguido ser uno de los estudios de cine con más éxito es porque confían en el talento. Son capaces de sacar adelante desafíos creativos como Avatar y la propia Aliens. Esta es una franquicia muy valorada por Fox, pero ellos confiaron en Gearbox. No hizo falta que nos marcasen los límites.

→ ¿Han tenido que mantenerse fieles a las dos películas posteriores: Alien 3 y Alien Resurrección?
Con Alien Resurrección no hubo ningún problema, porque transcurre muchos años después de Aliens. Respecto a Alien 3, creo que todos fuimos al cine esperándonos otra cosa, y sin embargo, el ritmo y la atmósfera se parecían más a la primera película. Pero estoy agradecido, porque eso nos ha permitido hacer nuestra propia secuela, que Fox ha reconocido como canónica. Después de jugar a *Aliens Colonial Marines*, Alien 3 os va a parecer mejor. Sabremos cómo llegó la USS Sulaco a la órbita del planeta prisión, o por qué la corporación Weyland Yutani acudió allí a buscar a Ripley.

→ Aliens mostró por primera vez el lado "malvado" de la historia, que se desarrolló también en las dos siguientes películas. ¿Está interesado en mostrar ese aspecto de la historia? ¿Y el lado de los civiles?
No quiero adelantar contenido pero por supuesto que hemos pensado en ello. Aunque no es una película, sino un videojuego, y hay otras formas de mostrar esa información. En este caso no sólo hay dos bandos, sino que la corporación va a jugar un papel entre ambos; comparte los objetivos de los marines, pero es capaz de traicionarlos para controlar a una de las criaturas y convertirla en un arma.

→ ¿Puede explicarnos la conexión que existe entre el modo historia y el modo multijugador?
Podemos invertir las ganancias del multijugador en nuestro personaje de la campaña. Además está la conexión evidente del universo, las criaturas, los escenarios... pero no hay ningún elemento narrativo. Algunos modos online van a ser exclusivos de este universo.

→ ¿Y habrá elementos tácticos?
Habrá mucha acción y mucho suspense. El juego tiene su propio ritmo, y en ningún momento trata de convertirse en *Brothers in Arms*. En algún momento sí se puede transformar en una especie de Tower Defense en primera persona, en que tenemos que colocar torretas centinela.

→ ¿Al menos en el cooperativo?
El modo cooperativo será diferente, según con las personas con que jugamos. A veces encontraremos tres compañeros para compartir una campaña con un ritmo pausado. Y en otras ocasiones será casi como una carrera.

→ ¿Cómo será el juego de Wii U?
Puedo deciros que estamos trabajando en él, que nos encanta la plataforma, y que hasta que Nintendo no haga públicos nuevos detalles (que será muy pronto) no podemos hablar. En el caso concreto de *Colonial Marines* se me ocurre que podría verse el radar en la pantalla del mando... o (imitando el gesto con la mano) podría usarse como un soplete, para abrir puertas o liberar a los marines "congelados" en el nido alien. *

ALIENS DE CINE

Así fue la película con la que James Cameron revolucionó el cine de terror y ciencia-ficción en 1986.

ESTA VEZ, ES LA GUERRA... así es como se promocionó Aliens en nuestro país. En lugar de mantener a la criatura oculta durante la mayor parte del tiempo, se trataba de una historia de acción sin descanso: un enfrentamiento entre los marines (con Ripley, el sintético Bishop y el hombre de la compañía, Burke) y los aliens. La figura de Newt, la niña que sobrevive en la colonia Hadley´s Hope, también ofrecía una segunda lectura, sobre la maternidad, que se explica aún más en la edición extendida de 1993, con más de media hora de metraje adicional y un nuevo montaje.





LA PELÍCULA DE CAMERON apostó por la acción en lugar del suspense de la primera.

Nada más entrar, un escalofrío nos recorre la espalda, porque las salas están vacías, pero todo está destrozado y con restos de sangre; una lámpara se balancea, generando unos efectos de iluminación impecables (Pitchford defiende que el motor con que han trabajado ya está preparado para la próxima generación de consolas). Por fin, tras una compuerta, encontramos al resto de los marines, y signos de la lucha que mantuvieron Ripley y Bishop contra la reina.

NOSOTROS CONTINUAMOS BUSCANDO SUPERVIVIENTES, mientras recorremos más escenarios conocidos: los tubos criogénicos, los nidos de los xenomorfos... No hay indicadores en los márgenes de la pantalla que nos adviertan de la munición restante o de la situación de los enemigos. Si queremos rastrear el entorno tenemos que guardar el arma y sacar el sensor de movimientos manual (con su ruido característico). Mientras avanzamos, Winter habla sólo, lo que nos da pequeñas pistas sobre el argumento.

Cada vez que entramos en una nueva sala, se nos corta la respiración: los aliens podrían aparecer por cualquier parte, y la música dinámica colabora a crear esta tensión. Hasta que finalmente se rompe el suspense, y nos atacan los "stalker". El combate es muy ágil, con un sistema de puntería inspirado en los "shooter" bélicos más punteros, y un ritmo salvaje, que nos obliga a replegarnos mientras vaciamos los cargadores (y procuramos que no salpique el ácido).

Winter se abre paso hasta los hangares, en los que nuestros compañeros tratan de hacerse fuertes. Este recorrido está lleno de guiños a la película: podemos colocar torretas centinela, atravesar la zona de carga, donde hay varias armaduras como la que utilizaba Ripley, y empuñar una smart gun (la ametralladora con autoapuntado que llevaba Vasquez).

El final del nivel refleja otro de los momentos icónicos, que no pueden faltar en esta franquicia. Cuando tratamos de volver a la nave Sophora, uno de nuestros compañeros se derrumba, comienza a escupir sangre y contemplamos cómo un chestburster le sale del pecho. Para escapar de la situación, tenemos que superar una secuencia QTE, en primera persona.

BRIAN COZZENS
Director de arte

"La nave USS Sophora está inspirada en tecnología militar; es como un portaaviones de la actualidad."

¿Qué recursos se han implementado para hacernos sentir como en una película de 1986?
Kodak nos envió las especificaciones de la película con la que trabajó Cameron, de modo que hemos podido imitar el grano de la cinta, y también la reacción a la luz. Además Cameron utiliza una luz azul en sus películas cuando la imagen se vuelve oscura.

¿Será un filtro que se pueda desactivar, como en GTA?
Si los jugadores consideran que es una distracción, se podrá desactivar la textura de película antigua, pero el color y la iluminación se mantienen.

¿Qué tipo de inspiración han utilizado para la nave USS Sophora y los nuevos niveles?
Por supuesto que tenemos elementos orgánicos, como el nido de los aliens. Pero los xenomorfos son casi mecánicos en su anatomía. Predomina el diseño industrial. Respecto a los escenarios, nos hemos fijado en la tecnología militar.

Los aliens toman la forma de sus anfitriones, ¿cuántos tipos de nuevas criaturas habéis diseñado para este juego?
No quiero desvelar ninguna sorpresa, pero además de imitar a sus anfitriones vamos a explorar otras variantes.

¿Tuvieron que diseñar tecnología extraterrestre?
Es una pregunta muy interesante, pero no quiero revelar nada. En cualquier caso, nos hemos mantenido fieles a los diseños de HR. Giger. Es un juego que va dirigido a los fans y a los jugones, y ellos van a reconocer los diseños.

¿Y qué hay acerca de los indicadores del casco desde el punto de vista artístico?
Aquí lo que prima es la inmersión de los jugadores. Hemos quitado todos los elementos posibles, y utilizamos los mismos aparatos que salen en la película, como el detector de movimientos o el visor.

¿Y qué aportan las secuencias en tercera persona?
Sólo aparecen unos segundos en el juego, para determinadas acciones. Se tiene que notar que el personaje ha estado en el infierno y ha vuelto.

Los movimientos de los xenomorfos en las películas son bastante básicos, ¿cómo han desarrollado las animaciones?
En la película sólo aparece el torso, y aún así, el alien es bastante estático. Después, en Alien vs Predator, se incluyó el tipo felino, que se mueve a cuatro patas para ser más rápido. Nosotros hemos incorporado estos dos tipos de animaciones.







LA AMBIENTACIÓN es tan perfecta que hasta imitará el grano de la película que usó James Cameron en el rodaje. No es de extrañar que sea la secuela oficial.

LAS ARMAS están bien construidas, y se les ha dotado de una balística verosímil. La smart gun (en la pantalla) tiene un sistema de puntería semiautomática.

EN CUALQUIER MOMENTO DE LA CAMPAÑA, cuatro amigos se pueden unir para jugar en modo cooperativo. Pero el aspecto que más nos ha llamado la atención es el modo versus "asimétrico". Esto quiere decir que resulta totalmente distinto encarnar a los marines (con varias clases, que podemos personalizar) que controlar a los xenomorfos. Los aliens se manejan en tercera persona, y pueden aferrarse a paredes y techos. Además, utilizan distintas maneras de combatir (garras, cola, dientes...), tienen visión de alto contraste y son indetectables si se mantienen inmóviles. Lo mejor de todo es que su control representa un enorme avance respecto a lo que hemos visto en otros juegos de la franquicia (y los marines tampoco van a resultar tan poderosos como en *Alien vs Predator*).

Los créditos que ganemos en el modo multijugador nos servirán para mejorar nuestro equipo y subir de nivel. Estas mejoras se podrán trasladar al modo historia, pero sin cambios en el argumento, no os preocupéis. En cuanto a los modos disponibles, Gearbox se muestra bastante hermética (será una de las sorpresas que van a anunciar más adelante) pero sí hemos conseguido que nos den pistas sobre la presencia de la reina o los facehugger en modos exclusivos.

SEGURO QUE LOS FANS DE LA PELÍCULA, nosotros los primeros, estarán salivando con todos los detalles que os hemos adelantado. ¡Por fin vamos a llevar la guerra al territorio enemigo! Pero también es importante aclarar que no hará falta haber visto Aliens cientos de veces para disfrutar de este "shooter". De hecho, la presentación se cerró con el propio Randy Pitchford explicando que aunque se trate de una secuela, el desarrollo funcionará para los aficionados a los juegos de acción que se acerquen a este universo por primera vez, aunque se pierdan algunos detalles. Tendremos que esperar a final de año para comprobarlo por nosotros mismos y decir "aléjate de ella..."

MICKEY NEUMMAN
Responsable de la historia

"Aliens fue escrita como una metáfora de la guerra de Vietnam, y el juego debería ser algo así como la guerra de Afganistán o la de Iraq."

→ La película refleja la historia de dos madres tratando de proteger a sus hijos. ¿Van a conservar ese elemento en el juego?
Toda la saga Aliens trata sobre la maternidad. La versión extendida de la segunda película comienza cuando Ripley descubre que su hija ha muerto, que es una manera muy impactante de comenzar una película. Pero ese aspecto sólo pertenece al film; nosotros vamos a narrar la historia desde tres puntos de vista distintos: marines, aliens y la corporación Weyland Yutani.

→ Y la presencia de personajes femeninos fuertes, como Vasquez o la propia Ellen Ripley...
Son duras, pero también son vulnerables. En *Aliens Colonial Marines* hemos incluido un personaje con estas características. Se llama Bella, y cuando nos encontramos con ella, nos cuenta que se ha despertado con facehugger pegado a la cara. Los marines saben que sólo es cuestión de tiempo; que se trata de una enferma terminal, pero no la dan por perdida. Lo que hemos hecho es una metáfora de las personas enfermas de cáncer.

→ Explícanos cómo aparecerá la corporación en el juego.
Aliens fue escrita como una metáfora de la guerra de Vietnam. Y el juego debería ser algo como Afganistán o Iraq. En este caso, la presencia de Weyland Yutani se puede comparar a las empresas privadas de seguridad como los Black Water, que tienen intereses económicos en la zona de guerra. Su presencia también es bastante sutil.

→ ¿Se ha establecido alguna conexión con Prometheus, la próxima película de Ridley Scott, ambientada en este universo?
Me temo que no puedo negarlo ni confirmarlo ahora mismo.

→ ¿Cómo está aprovechando la voz en off y los pensamientos de Winter, el marine protagonista?
Sólo se trata de un elemento narrativo, y de una forma de desplegar los objetivos. No queremos "enjaular" al jugador, de modo que tenga siempre detrás a un superior gritándole tienes que hacer esto o esto otro. Es mejor que se sienta parte del escuadrón, es algo que hemos aprendido de los juego de *Brothers in Arms*.

→ ¿Se han dejado elementos de historia para otros productos como apps, juegos de Facebook...?
Sé por qué lo preguntas. No habrá diferentes finales, ni aplicaciones o algo de Facebook. ✶.

PODREMOS JUGAR LA CAMPAÑA EN MODO COOPERATIVO PARA CUATRO



EL MOTOR GRÁFICO ya está preparado para la próxima generación de consolas. Los efectos de luz en tiempo real o la suavidad "felina" con la que se mueven los xenomorfos son una perfecta muestra de ello.



LA NUEVA ENTREGA DE LA SAGA MÁS TERRORÍFICA REVELA TODOS SUS SECRETOS

RESIDENT EVIL 6

Umbrella nos ha obligado a sobrevivir en una pequeña mansión, en Raccoon City, en pueblos perdidos de España o África y hasta en un crucero de lujo. El virus C es mucho más grande, tanto, que la infección se producirá a nivel mundial.

LO QUE DEBES SABER



- **¿Qué es?** La nueva cepa de virus videojueguil que trata de infectar al planeta entero.
- **¿Cuándo saldrá?** El estallido de la infección se producirá el 2 de Octubre, fecha elegida por Capcom para testar su nuevo virus entre los jugones.
- **¿Para qué consolas?** Podrán "dejarse" infectar por este peligro los que tengan una Xbox 360 o una PS3.

Pocas veces en este mundillo las compañías nos dan la grata sorpresa de adelantar la salida de uno de sus superventas en lugar de atrasarlo. Durante la celebración del Captivate (la presentación anual que Capcom hace de sus nuevos juegos frente a la prensa), **la compañía nipona ha anunciado que la salida de *Resident Evil 6* se adelanta hasta el 2 de octubre**. Además, se han desvelado muchos nuevos detalles sobre esta nueva entrega. Siguiendo la estela del último spin-off en 3DS (el Revelations) la sexta entrega vendrá **totalmente doblada al castellano**, lo que siempre es de agradecer. Capcom insistió en que se tratará de su proyecto más ambicioso hasta la fecha, con hasta 600 personas involucradas en su desarrollo, casi nada.

El apartado gráfico, por eso mismo, promete ser apabullante, y aunque parecía que no quedaba mucho margen de mejora después de ver los resultados obtenidos en *Resident Evil 5*, la verdad es que **la iluminación y la ambientación ganarán muchos enteros** en la última entrega, mención especial para la espectacular recreación de la luz de nuestra linterna. Además, apenas habrá tiempos de carga, ofreciendo unas transiciones entre juego y vídeos casi imperceptibles, todo un lujo.

→EL NUEVO VIRUS C NOS HARÁ RECORRER MEDIO MUNDO, ya que ésta vez la amenaza será global. **La historia estará dividida en tres campañas distintas. Jugaremos cada una por separado, aunque las tramas se entrelazarán** cuando nos acerquemos al final. La duración de cada campaña rondará las 10 horas, por lo que, si sumamos las 3, el juego podrá alcanzar las 30 horas, el triple de lo que la saga nos tenía acostumbrados. Por un lado tendremos a **Leon S. Kennedy y su compañera Helena** en EE.UU. Leon verá con sus propios ojos la transformación del presidente de Estados Unidos en zombi, por lo que emprenderá una carrera para escapar de la infección y de las fuerzas del gobierno, que le creen culpable de la muerte del mandatario. **Chris Redfield y su colega Pier Nivans (excelente tirador)** harán frente a la infección de la ciudad china de Lanshiang. Por su parte, ▶▶

NUEVOS ENEMIGOS

SIEMPRE QUE LLEGA UNA NUEVA CEPA DEL VIRUS, NOS ENFRENTAMOS A NUEVAS AMENAZAS y en ésta ocasión no iba a ser menos. Todos serán peligrosos, en especial las nuevas crisálidas.

LOS ZOMBIS CLÁSICOS volverán a aparecer, aunque serán mucho más rápidos, agresivos e incluso podrán empuñar armas de fuego. ¡Qué peligro!

LOS J´AVO serán enemigos temibles. Al dispararles (como sucedía en *Resident 4* y *5*) regenerarán partes de su cuerpo, mutando en versiones mejoradas.



LAS CRISÁLIDAS serán enemigos mortíferos. La velocidad con la que se transforman será mucho mayor e incluso crearán otras criaturas para ayudarles.





LA HISTORIA ESTARÁ DIVIDIDA EN TRES CAMPAÑAS, cada una con una pareja protagonista y un estilo de juego algo distinto: survival, acción y cuerpo a cuerpo.

▸▸ **Jake Muller y Sherry Birkin** lo harán en Edonia, un país ficticio de Europa del Este. Pese a todo, parece que las tres historias desembocarán en China, el escenario principal de esta entrega.

→ **EL PLANTEAMIENTO CAMBIARÁ EN CADA CAMPAÑA.** Mientras que Leon tendrá reminiscencias a las primeras entregas (con más importancia para la supervivencia y más sustos), Chris irá directo al grano, con un claro predominio de la acción a lo *Resident Evil 5*. La campaña de Jake Muller hará mayor hincapié en los enfrentamientos cuerpo a cuerpo, como su "difunto" padre.

El control evolucionará muchísimo con respecto a la anterior entrega. Además de todas las habilidades típicas de la saga, por fin **podremos correr y disparar al mismo tiempo.** Pero eso no es todo, ya que también podremos **deslizarnos por el suelo, disparar tumbados o incluso usar coberturas** para protegernos de los enemigos. Sin duda, éstas nuevas habilidades acercarán la saga a nuevos públicos, más fans de la acción pura y dura.

RESIDENT 6 SE PODRÁ DISFRUTAR CON UN AMIGO EN MODO COOPERATIVO

→ **LA NUEVA INTERFAZ DE JUEGO** será otro de los elementos que más llamen la atención de los fans. **Los menús aparecerán "in-game" superpuestos sobre la acción,** para que podamos ver qué es lo que está sucediendo a nuestro alrededor. A todo esto habrá que añadir el ya clásico **modo Mercenarios, que estará desbloqueado desde un principio.** Todos los modos de juego se podrán disfrutar en compañía de un amigo, tanto a pantalla partida como a través de la red. Como veis la cosa tiene una pinta estupenda, aunque nos hubiera gustado conocer más detalles de la campaña de Chris y, sobre todo, de la de Jake. Lo bueno es que habrá que esperar menos para disfrutarlos, solo hasta el 2 de octubre. ¡Que llegue ya!

LA COSA VA DE PAREJAS

PODREMOS JUGAR CADA UNA DE LAS 3 CAMPAÑAS EN MODO COOPERATIVO ONLINE Y OFFLINE, por lo que cada protagonista tendrá un compañero que le ayudará en su lucha contra los zombis. Es una propuesta que ya vimos en *Resident Evil Revelations* de 3DS, y mola mucho.



CHRIS REDFIELD Y PIER NIVANS. El mítico protagonista de casi medio saga formará pareja con un miembro de las BSAA. Su destino: Lanshiang, en China, donde deberán contener a la ingente población civil que se ha visto infectada.

LEON S. KENNEDY Y HELENA HARPER. El otro gran personaje de la saga hará dupla con Helena, una agente del gobierno. Ambos tendrán que escapar de la ciudad estadounidense de Tall Oaks donde el virus C ha transformado a la población (unos 70.000 habitantes) en peligrosos zombis sedientos de sangre. ¡Menudo panorama!

JAKE MULLER Y SHERRY BIRKIN. Sin dejar de lado los clásicos, quizás sea ésta la pareja más atractiva de todas. Por un lado tendremos a Jake, que pese a su apellido, es hijo del malvado y psicópata Albert Wesker. Sherry apareció en *Resident Evil 2* y es la hija de los famosos Birkin, los descubridores del virus G, ahora mucho más crecidita. Sus progenitores han estado implicados en casi todos los "fregaos" de la saga por lo que el morbo estará más que garantizado.

EL MOTOR GRÁFICO será una versión mejorada de lo que vimos en *Resident 5*, en el que destacarán la nueva iluminación y la ausencia casi total de tiempos de carga.



UN SHOOTER GRATUITO Y UNIVERSAL

SE AVECINA DUST 514

■PlayStation 3 ■CCP Games ■Finales de 2012

Una superproducción del género "shoot ´em up" no tiene por qué salirnos por un ojo de la cara. De hecho, puede ofrecerse gratis... De las galaxias de *EVE Online* llega *Dust 514*, una propuesta para PlayStation 3 que os va a sorprender.

BIENVENIDO AL UNIVERSO EVE

Es casi una desconocida para los usuarios españoles, pero la franquicia EVE causa furor fuera de nuestras fronteras. Son tres los pilares sobre los que se fundamenta y, aunque uno de ellos nos pilla lejos, los otros dos quieren invadirnos pronto. Helos aquí:

EVE ONLINE

Un juego de rol masivo online para PC, muy popular en Alemania, USA y Japón. Salió hace 9 años, pero no para de evolucionar y actualizarse.

DUST 514

Un juego de disparo gratuito, que se podrá descargar en exclusiva para PS3. Se ambientará en el mismo universo que EVE Online.

EVE FANFEST

Un festival anual que reúne en Islandia a los fans de la saga. Sus creadores también asisten y allí anuncian las novedades. ¡Nosotros hemos estado!



LA SUPERFICIE DE LOS PLANETAS será nuestro campo de batalla. De nuestras conquistas dependerá el destino de todo el universo *EVE*.

El auge de los juegos multijugador gratuitos se había restringido hasta ahora al mundo del PC. Sin embargo, la compañía islandesa CCP quiere expandir esa buena costumbre al mundo de las consolas. Suyo es *Dust 514*, un juego de disparos en perspectiva subjetiva que califican de "AAA" (es decir, que cumplirá los estándares de calidad más altos, como un *Call of Duty*) y que se podrá descargar gratuitamente y en exclusiva para PS3. Tampoco habrá que pagar una cuota de suscripción, ni nada parecido. Y, ¿de dónde sacarán la "pasta" estos muchachos? Pues de un sistema de microtransacciones, que nos permitirá comprar, si queremos, ítems y cambios estéticos para nuestros personajes, a un precio aún sin definir. Estas compras no darán ninguna ventaja sustancial sobre el resto de jugadores, sino que solo servirán para personalizar nuestra experiencia de juego. Así, podréis disfrutar del título al máximo por cero euros.

→ EL SISTEMA DE JUEGO es parecido al del modo multijugador de títulos como *Call of Duty*: duelos de ejércitos rivales en los que el objetivo puede ser obtener el mayor número de bajas, capturar la bandera, etcétera. Podremos competir online contra otros usuarios (en CCP aseguran que, al menos, habrá duelos de 24 contra 24) o también enfrentarnos a enemigos controlados por la consola. Será posible elegir entre distintas categorías básicas de soldado: francotirador, anti-infantería, tropa de asalto, etc. A partir de ahí, podremos introducir modificaciones: armaduras más gruesas para que el francotirador sea más resistente, calzados más ligeros para que las tropas de asalto se muevan más rápido... Así, cada usuario tendrá su propio personaje y se dará pie a estrategias más creativas en el campo de batalla. También tendremos acceso a vehículos (los cuales, por cierto, también se podrán personalizar a tope). Como la ambientación del juego es futurista, contaremos con naves de vuelo bajo, tanques bípedos, motos voladoras...

EL JUEGO SERÁ GRATUITO Y SOLO HABRÁ COMPRAS VOLUNTARIAS DE ITEMS

→ LA CONEXIÓN CON EL JUEGO EVE ONLINE es un pilar fundamental de *Dust 514*. En primer lugar, porque se ambientan en el mismo universo. Como os comentábamos en la página anterior, *EVE Online* lleva 9 años en funcionamiento, lo cual ha servido para desarrollar una trama, un catálogo de personajes secundarios y una imaginería enormes y variados. Todo esto formará parte de *Dust 514* desde el principio. Mientras que *EVE Online* se desarrolla en el espacio (los conflictos se resuelven a base de batallas de naves), *Dust* se colocará en la superficie de los planetas. Pero claro, *EVE Online* ya ha mostrado miles de planetas durante toda su existencia. ¿En cuántos podremos combatir dentro de *Dust*? Los chicos de CCP se comprometen a que haya al menos unos 5000 (con ambientación tormentosa, volcánica, nevada o lo que se os ocurra) y que esa cifra vaya creciendo en el futuro.



LOS VEHÍCULOS mantendrán un diseño similar al de las naves de *EVE Online*. Guardan cierto parecido con los de *Halo* o, en ocasiones, con los de *Warhawk*.



EL CATÁLOGO DE ARMAS incluirá elementos secundarios como granadas o las ya clásicas ametralladoras de posición, que podremos desacoplar para moverlas.

PERSONALIZACIÓN

Modificar nuestros personajes y vehículos será clave para ganar ventaja estratégica sobre los rivales. La mayoría de las mejoras se obtendrán al superar batallas, pero algunas se pagarán. En CCP aseguran que nunca habrá ventajas "definitivas" que solo sean de pago.





EL MOTOR GRÁFICO aún está siendo pulido, pero ya presenta un aspecto bastante vistoso.

SERÁ LA PRIMERA VEZ QUE DOS JUEGOS DISTINTOS ESTÉN TAN CONECTADOS

→ LA RELACIÓN ENTRE JUEGOS SERÁ MÁS PROFUNDA. Tanto *EVE* como *Dust* son mundos persistentes. Eso significa que, aunque no estemos jugando, se producirán cambios en ellos: modificaciones en los campos de batalla, galaxias que serán conquistadas... Eso afectará al planteamiento de nuestras batallas, a los bandos a los que nos enfrentemos... Pero lo mejor es que lo que hagan los usuarios en *EVE* afectará inmediatamente a lo que suceda en *Dust* y viceversa. Así, por ejemplo, podremos lanzar un enorme rayo desde el espacio en *EVE*. Ese rayo podrá caer en un planeta de *Dust* y alterar radicalmente el resultado de una batalla. Otro ejemplo: una victoria en *Dust* podrá ocasionar el colapso económico de una compañía en *EVE*, de tal forma que sus jugadores deberán negociar entre sí para salir a flote. Mola, ¿verdad?

→ PLAYSTATION VITA también tendrá su papel en este conflicto. Aunque no se lanzará un juego específico para ella, sí lo hará la aplicación *Dust Neocom*. Gracias a ella podremos comprobar nuestras estadísticas, chatear con otros usuarios o echar un vistazo al mapa estelar. Éstas son solo algunas de las características de la unión *EVE-Dust*, pero en el futuro se anunciarán muchas más. En la feria EVE Fanfest, los desarrolladores escuchan las sugerencias de los fans. En la última edición, tomaron buena nota de la posibilidad de incluir vehículos acuáticos, incorporar torneos con apuestas... Da gusto ver tanto "feedback" entre la comunidad de usuarios y los desarrolladores. Aunque aún no hay mes de lanzamiento, *Dust 514* llegará antes de que acabe el año. Nosotros le auguramos un futuro de lo más galáctico... HC



NUESTRAS REVISTAS

Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosco

→ NINTENDO ACCIÓN

Prepárate para Mario Tennis Open



■ **Mario Tennis Open** es la portada de un número que brilla en estrenos 3D. El juego de tenis va a sacar lo mejor de la máquina y te cuentan por qué es más Mario y más tenis que nunca.

■ **Disney al ataque.** Sí, Disney es una de las grandes protagonistas de este mes, con un despliegue de los nuevos *Kingdom Hearts* y *Epic Mickey 2*.

■ **En reviews** la gran estrella es *Pandora's Tower*, el nuevo RPG de Wii, pero atención también a *Rhythm Thief* para 3DS, que va a sacarte el mejor ritmo.

■ **Para el final** quedan los avances de *Heroes of Ruin, Spirit Camera* y *Theatrhythm Final Fantasy*.

→ PLAYMANÍA

Mutantes, zombis y mucha aventura...



■ **¡Guía de regalo!** Llévate gratis la guía de *Metal Gear Solid HD Collection*, con el paso a paso y los coleccionables de los tres juegos... ¡Y además, puedes guardarla en la caja de tu juego!

■ **Análisis Prototype 2.** Descubre el nuevo prota y sus poderes mutantes.

■ **Apocalipsis Zombi.** Comparan los mejores juegos de zombis para PS3 y además, adelantan la próxima invasión, con los últimos datos de *Resident Evil 6, Walking Dead, Lollipop Chainsaw*...

■ **¡Póker de ases de la acción!** Para no equivocarte, juega con las mejores cartas: *Max Payne 3, Devil May Cry, Borderlands 2, Assasin's Creed III*...

■ **Uncharted El Abismo de Oro.** Y una guía para resolver todos los misterios y encontrar todos los tesoros.

→ CÓMO FUNCIONA?

¡Alimenta tu mente y tu imaginación!

■ **Naturaleza:** Descubre cómo matan los animales más tóxicos y aprende a reconocerlos.

■ **Tecnología:** Así será la tecnología de los smartphones del futuro... ¡Destripamos el Droid RAZR de Motorola!

■ **Ciencia:** Aprende cómo funciona la criogenia y cómo cambiará nuestro futuro.

→ MICROMANÍA

Así será el nuevo World of Warcraft

■ **Desvelan todas las claves de Mists of Pandaria.** Han viajado a Blizzard para hablar con los responsables de la nueva expansión de *World of Warcraft* y te lo cuentan todo.

■ **Lo mejor del mes:** *New York Crimes, Risen 2 Dark Waters, Diablo III*...

■ **Juego completo de regalo.** Este mes, *Splinter Cell Chaos Theory*.



Tras la estela de Super Smash Bros...

Kid Icarus Uprising™

Así pelea un héroe en 3DS

Suplemento Especial realizado por Hobby Consolas para Nintendo®

DE LAS FILAS DE SUPER SMASH BROS BRAWL, LLEGA...



...KID ICARUS UPRISING

Masahiro Sakurai, creador del genial juego de lucha, ha resucitado *Kid Icarus* con una aventura marcada por un ritmo endiablado y un control tan sencillo como profundo.

Cuando *Super Smash Bros Brawl* desembarcó en Wii, muchos desconocían quién era ese extraño ángel llamado Pit. Ahora lo van a poder saber, pues este personaje, nacido hace ya 25 años en Nes, reclama su lugar en el Olimpo nintendero, junto a Mario, Link, Samus Aran o Donkey Kong.

Kid Icarus Uprising es una de las experiencias más profundas del catálogo de 3DS, con su espectáculo de acción, disparos y golpes cuerpo a cuerpo. Su dinámica, en especial en su vertiente multijugador, recuerda al citado *Smash Bros*. ¿Os imagináis cómo sería ese mito de la lucha en 3D? No imaginéis más. Simplemente, probad el nuevo juego de Sakurai. El control es tan sencillo de interiorizar como difícil de dominar, la acción es frenética y, según el arma con que se equipe a Pit, el estilo de juego varía ampliamente.

EL ÚNICO CONTROL PARA IR A MIL POR HORA

Un botón, el joystick y la pantalla inferior... La apuesta jugable es sencilla de aprender, pero compleja de dominar, en la línea de *Smash Bros*. El ritmo es vertiginoso, y la pantalla táctil se acopla a las mil maravillas.

La mayor parte de *Kid Icarus Uprising* se asemeja a un shooter en tercera persona, pero no en el sentido clásico. Masahiro Sakurai lo tuvo claro desde el principio: el nuevo joystick de 3DS no le interesaba para su nueva creación. Un juego de disparos tan vertiginoso como el que tenía en mente debía apostar por la pantalla táctil como punto de mira. El resultado ha sido magnífico, con el acompañamiento de un solo botón y del joystick de dirección para superar los espectaculares niveles.

¿Suena sencillo? Sí y no. Si habéis jugado a cualquiera de las tres entregas de la saga *Super Smash Bros*, aparecidas en Nintendo 64, Gamecube y Wii, os podréis hacer una idea de la profundidad que alberga el sistema. Con sólo un par de comandos se puede correr, fintar, ejecutar disparos a ráfagas, recargados o en carrera, varear a bocajarro... Si a eso se le añade la división de los capítulos en partes aéreas y partes terrestres, así como en combates frente a jefes finales, las posibilidades se vuelven infinitas. La dinámica es, pues, asequible para cualquier usuario, pero dificilísima de dominar al 100%, lo que hace de *Kid Icarus Uprising* una aventura apasionante, especialmente para los más jugones.

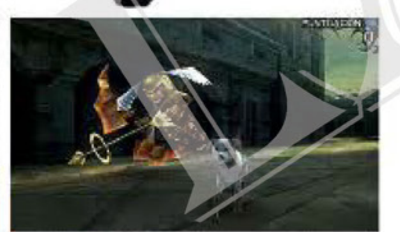
ESTA PEANA se incluye en la caja del juego, para disfrutarlo sin tener que sujetar la consola. Resulta comodísima. Además, los zurdos, si lo desean, pueden usar el nuevo Circle Pad Pro para dirigir al protagonista.

Pit Sombrío es fruto del Espejo de la Verdad.

TIROTEOS POR EL AIRE. En estas zonas, Pit debe disparar y esquivar enemigos, proyectiles y elementos del entorno.



MELÉS A RAS DE SUELO. En éstas, a los disparos se les unen acciones como correr, rodar, repartir mandobles o explorar.



HAY MUCHAS SORPRESAS a lo largo del desarrollo, en especial hacia el final del juego. ¿Quién será este perro?

Para todos los gustos

La dificultad, muy ajustable, convierte al juego en una opción para todos, pero serán los jugones más atrevidos quienes más disfruten sus retos.



EL CALDERO MALIGNO es un sistema que permite seleccionar la dificultad... ¡entre 100 niveles diferentes! El nivel estándar es el 2.0, pero se puede reducir hasta 0.0 o aumentar hasta 9.0, donde los enemigos son tan numerosos como mortíferos. La propuesta está heredada directamente de *Super Smash Bros*, donde, como recordaréis, se podía ajustar la IA de 1 a 9. En los niveles más bajos, es "gratis" jugar, pero, para los niveles elevados, hay que invertir dinero.



LAS PUERTAS DE INTENSIDAD complementan al Caldero Maligno. Se trata de puertas escondidas por los escenarios, que ocultan increíbles tesoros y que solo se pueden abrir si jugamos en cierto nivel de dificultad. El reto es mayúsculo, ya que puede ocurrir que una puerta de nivel 9 esté al final de un capítulo... ¿Importa eso? Sí, porque al morir la dificultad se reduce automáticamente varios puntos, lo que obliga a jugar con tiento y sin diñarla ni una sola vez. Es un desafío sólo apto para expertos.



El Caldero Maligno permite ajustar la dificultad entre 100 niveles diferentes

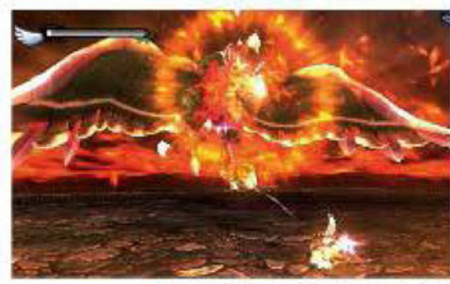
Criaturas del abismo

Los jefazos finales, inspirados en la mitología griega, superan la veintena. Para derrotarlos, hay que analizar sus tácticas y encomendarse al Olimpo.



MUCHOS JEFES FINALES ya aparecían en el *Kid Icarus* de Nes. Es el caso de Medusa, con su siniestro ojo.

MEDUSA, DIOSA DEL INFRAMUNDO, es la archienemiga de Pit, pero no es la única criatura abisal a la que el protagonista debe plantar cara en los 25 capítulos de que consta la aventura. La mayoría están inspirados en dioses y seres mitológicos. Es el caso de Ortros (hecho a imagen y semejanza del Cancerbero), Hidra (la serpiente de tres cabezas), Tánatos (el mismísimo dios de la muerte), el Kraken o el Ave Fénix. Cada cual tiene sus propias estrategias de ataque y defensa. Por si fuera poco, muchos nos deleitan con comentarios jocosos que se burlan de Pit, del mundillo de los videojuegos o de la propia saga *Kid Icarus*.



EL FÉNIX es uno de los jefes más espectaculares, gracias a sus llamaradas y a sus vuelos en picado.



UN ARSENAL DE JUGABILIDAD

Los nueve tipos de armas se traducen en otras tantas formas de control. Si en *Smash Bros* no era igual jugar con Mario o Link que con Kirby o Pikachu, aquí pasa igual: la espada o el arco distan mucho de la maza o el brazal.

Pit tiene a su disposición un repertorio vastísimo de armas. Hay nueve categorías, con diferentes subtipos dentro de cada una, lo que significa que se puede echar mano de decenas y decenas de herramientas para hacer frente a las huestes del inframundo. Y lo mejor es que cada una cuenta con un manejo diferente, según el equilibrio entre capacidad de disparo y ataques de melé.

En *Super Smash Bros* cada personaje era un mundo. Algunos iban bien para atacar desde lejos, otros para atacar desde cerca; algunos eran más ágiles, otros eran más lentos para compensar su fuerza... En *Kid Icarus*, Sakurai ha aplicado ideas muy similares. Hay tres grandes tipos de armas: las que van bien para disparar de lejos, las que van bien para golpear de cerca y las que equilibran ambas cualidades. A su vez, dentro de cada uno de esos tipos, algunas son más pesadas y otras más livianas, lo que repercute en la agilidad de Pit y su capacidad para moverse. Todo eso constituye una completísima oferta jugable, que también obliga a pensar si una determinada arma es mejor que otra o no de cara a batir el récord de cierto capítulo. Así, el brazal puede venir bien para derrotar a cierto jefe pero, a lo peor, penaliza en el resto del capítulo.





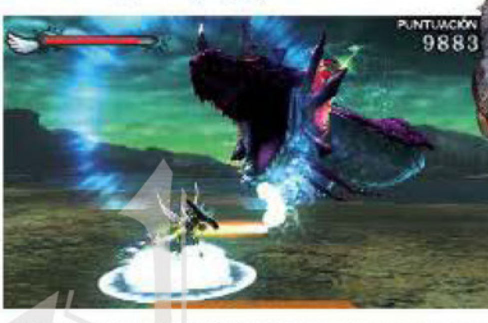
LA MAZA es devastadora en distancias cortas. No dispara, pero, a cambio, permite "batear" proyectiles enemigos.

El control de cada arma es muy distinto, igual que sucedía en Smash Bros



Experimenta con el equipamiento

Supersaltos, sanación, veneno... Las habilidades de Pit son ingentes, y hay que saber combinarlas.



• LOS DONES SON PODERES ESPECIALES que se pueden combinar de múltiples formas y que añaden profundidad a la jugabilidad. Se utilizan como si fueran objetos, por ejemplo, para recuperar energía, envenenar a los enemigos o paralizarlos, pero su uso está limitado. ¿Recordáis el inventario de *Resident Evil 4*, que obligaba a cuadrar los objetos en unas casillas? Aquí es igual, con una especie de *Tetris*. Tampoco faltan los objetos aleatorios en el campo de batalla, como en *Super Smash Bros*, que otorgan, temporalmente, ciertas ventajas de ataque y defensa.

La guinda de las máquinas

Por si fuera poco todo lo anterior, hay vehículos y robots que le dan otra dimensión a la jugabilidad. Los ángeles también saben conducir y disparar a discreción.



EL CARRO DE LUZ es el protagonista de un capítulo. Con él, Pit surca el cielo a toda pastilla y con una potencia de disparo brutal.

• ALGUNAS ZONAS DE LA AVENTURA CUENTAN CON LA PRESENCIA DE VEHÍCULOS que facilitan el arduo trabajo de Pit. Mientras está montado en ellos el protagonista se vuelve invencible y, lo que es mejor, su potencia de fuego se multiplica, algo ideal para despejar los escenarios de enemigos. Además, cada vehículo cuenta con una habilidad especial, como el Mecatitán, que genera una onda expansiva a su alrededor, ideal para derribar a grandes aglomeraciones en un santiamén.



EL EXOTANQUE combina velocidad y capacidad de disparo a partes iguales. Su uso se hace imprescindible, ya que su turbo para acelerar permite salvar precipicios a priori imposibles.

LAS BATALLAS SON PURO SUPER SMASH BROS

Las batallas online o en red local son calcadas a las de la obra maestra de Sakurai, con el añadido de que admiten hasta seis usuarios y que los entornos son tridimensionales. Diversión elevada a la enésima potencia.





El modo online multiplica la duración del título

Las trifulcas del modo multijugador constituyen prácticamente la mitad de la experiencia de *Kid Icarus Uprising*, lo que alarga sobremanera su duración. Seguro que habéis jugado a alguno de los tres Super Smash Bros, en Nintendo 64, Gamecube o Wii, y seguro que os habéis preguntado alguna vez cómo sería trasladar esa locura a escenarios tridimensionales. Pues bien, jugar a *Kid Icarus* da respuesta a la pregunta. El escenario se convierte en un campo de batalla donde llueven los disparos y las tortas desde todos los costados, a lo que se añaden condicionantes como el cronómetro o la presencia de infinidad de objetos de ataque y recuperación. En definitiva, puro *Super Smash Bros*.

Se puede jugar tanto online como en red local (en este caso, con una tarjeta por usuario), en frenéticas batallas de hasta seis ángeles. Basta con que se reúnan dos amigos pues, si no hay más gente para llegar a los seis de rigor, el resto de personajes son controlados por la IA. Y lo mejor es que todas las armas y poderes conseguidos en el modo Historia también se pueden usar en el multijugador, y a la inversa. Cuanto más se juega mejor equipamiento se tiene, y cuanto mejor equipamiento se tiene, más posibilidades se tienen de ganar.

A eso, se añaden las batallas con tarjetas de realidad aumentada. Con ayuda de las cámaras de 3DS, podemos enfrentar dos cartas y ver cómo Pit o Medusa se zurran en nuestra mesa.



LOS ENTORNOS son totalmente tridimensionales. Es cómo jugar a *Super Smash Bros*, pero con absoluta libertad para moverse en cualquier dirección.

Riñas entre Ángeles

Todos contra todos o divididos en dos equipos, toca arrear candela a los otros ángeles soldados, en una dinámica inspirada en la de *Super Smash Bros*.



LUCES Y SOMBRAS es el modo más apasionante, con la participación especial de los poderosos Pit y Pit sombría.





• SUPERVIVENCIA es el primero de los dos modos de juego. Es tan sencillo como adictivo: pegarle a todo lo que se mueva, con el objetivo de sumar más puntos, algo que varía según el arma de cada uno y de las muertes. El segundo, Luces y Sombras, también sigue esa dinámica, pero con una profundidad aún mayor. Participan dos equipos de tres usuarios, de modo que hay una barra de vitalidad conjunta para todo el equipo que mengua cuando alguien muere, hasta llegar a cero. Pero ahí no termina la partida. Todo lo contrario: ahí empieza lo bueno. El último en morir se convierte en Pit, con un poder descomunal para cambiar las tornas de la batalla. Desde ese momento, el equipo rival sólo debe preocuparse de Pit, pero no de sus dos compañeros que, obviamente, no se quedan de brazos cruzados. Al final, gana el primero en derribar al Pit del equipo contrario.



La inmensidad del campo de batalla

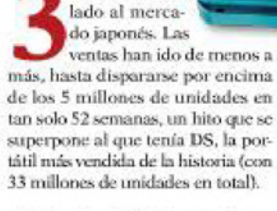
Los escenarios tienen un tamaño descomunal. Hay ocho en total, cada uno con sus propios secretos.



• LAS PELEAS MULTIJUGADOR SE DESARROLLAN EN ESCENARIOS ABIERTOS donde, antes de molerse a palos, los jugadores tienen que buscarse. Además, hay que cuidarse de los atajos o las zonas desniveladas, pues puede suceder que un jugador se vea sorprendido con disparos desde un saliente al que no puede acceder directamente, desde un paso elevado... En total, hay ocho escenarios en los que regalarse tiros y mandobles: Tierra yerma, Cuenca de lava, Observatorio espacial, Fortaleza ancestral, Sepulcro maldito, Ciudad perdida, Torre espiral y Campo pequeño. Cada cual tiene sus propias características, como sucedía en *Super Smash Bros*, sólo que aquí las vías de escape son mayores.

LA PORTÁTIL ARRASA

Solo ha necesitado 52 semanas para rebasar la barrera de los 5 millones de consolas vendidas. Supera así el récord de Nintendo DS, la portátil más vendida de la historia, que precisó 56 semanas para ello. Y el ritmo de ventas sigue creciendo sin parar...





THEATRHYTHM FINAL FANTASY es un "spin off" en el que hay que usar la pantalla táctil para tocar melodías de las 13 entregas principales de la mítica saga de rol.



RE: REVELATIONS ha arrasado. Su productor ya piensa en otra entrega.



ZELDA recibirá una entrega nueva. El "remake" de *Majora's* queda aparcado.

3DS ha encandilado al mercado japonés. Las ventas han ido de menos a más, hasta dispararse por encima de los 5 millones de unidades en tan solo 52 semanas, un hito que se superpone al que tenía DS, la portátil más vendida de la historia (con 33 millones de unidades en total).

La llegada de títulos estrella como *Mario Kart 7*, *Super Mario 3D Land* y *Monster Hunter 3G* casi ha cuadruplicado los números, dubitativos en los comienzos. Con 1,64 millones, 1,45 y 1,34 respectivamente, esos tres títulos se han convertido en los primeros de 3DS en rebasar la marca del millón de ventas. A eso se añaden otros títulos que han causado furor inesperadamente, como *Theatrhythm Final Fantasy*, un juego musical inspirado en la famosa saga de rol de Square-Enix.

La consola ha dado muestras de su potencial con juegazos como *Resident Evil Revelations* y *Zelda: Ocarina of Time*, dos sagas que van a tener continuidad a medio plazo. "La positiva reacción de los fans con *Revelations*, definitivamente, me ha dado la motivación para hacer otro *Resident Evil*", ha dicho ya Masachika Kawata, productor de la franquicia de Capcom. Por su parte, Eiji Aonuma, productor de Zelda, también ha confirmado una nueva aventura de Link, que se desmarcará de la estética de las de DS para asemejarse a las entregas de sobremesa. ■

Habrá un Zelda totalmente nuevo para Nintendo 3DS

VENTAS DE HARDWARE EN JAPÓN (UNIDADES DE CONSOLAS)

CONSOLA	2012	TOTAL
3DS	1.234.251	5.546.577
PS3	412.815	8.075.109
PSP	273.461	18.877.433
PS VITA	196.034	634.266
Wii	154.297	12.366.892
DS	28.325	33.008.250
XBOX 360	15.922	1.573.945

VENTAS DE SOFTWARE EN JAPÓN (UNIDADES DE JUEGOS)

CONSOLA	2012	TOTAL
3DS	3.602.863	11.378.553
PS3	3.478.218	44.086.668
PSP	2.480.560	66.088.269
Wii	1.321.307	63.449.321
DS	841.592	171.170.136
PS VITA	522.040	947.270
XBOX 360	387.861	10.766.385

Datos tomados de VG Chartz

HORDA DE MONSTRUOS EN EXCLUSIVA

Monster Hunter, una de las sagas más idolatradas en Japón, ya ha roto esquemas gracias a 3G, la revisión del título que deslumbró en Wii. Próximamente se sumará Monster Hunter 4, un juego inédito con el que seguro volverán a romper récords.

La caza de monstruos es una auténtica fiebre en Japón. *Pokémon* abrió la veda y, años después, Capcom se unió a la montería virtual con *Monster Hunter*, una saga que ha causado furor. Tras ser sus primeras entregas patrimonio de consolas de Sony, 3DS se ha convertido ahora en el hogar portátil de las bestiales criaturas de la franquicia de Capcom, con una entrega ya en el mercado, *Monster Hunter 3G*, y otra que verá la luz en los próximos meses, *Monster Hunter 4*. La apuesta de Capcom por la máquina de Nintendo es tal que el periférico Circle Pad Pro, que añade un joystick a la consola, se diseñó a propósito pensando en la jugabilidad de *Monster Hunter*.

Monster Hunter 3G salió a la venta en Japón el pasado 10 de diciembre, y en apenas cuatro meses ya ha vendido 1,34 millones de copias, a lo que se añade la sobresaliente nota de 38/40 que recibió en la revista *Famitsu*. El juego es el mismo que salió para Wii en 2009, pero con multitud de mejoras y nuevos monstruos, así como escenarios sacados de juegos como *Monster Hunter Portable 3rd*.

De *Monster Hunter 4*, se ha visto poco por ahora, pero el tráiler de presentación da cuenta de que la experiencia irá un paso más allá, con entornos destructibles y una jugabilidad aún más depurada. La cacería ya ha empezado, y su ubicación es única y exclusiva: las pantallas de 3DS. ■

LA DIFICULTAD sigue siendo uno de los puntos fuertes de *Monster Hunter*, junto a su multijugador cooperativo. Cargarse a estos monstruos es un auténtico desafío.



CIRCLE PAD PRO. Este periférico de control para 3DS se diseñó a propósito para juegos como Monster Hunter. Gracias a él, el manejo de los personajes y la rotación de la cámara se pueden llevar a cabo igual que con un mando compuesto por dos joysticks.

LA FANTASÍA DESPIERTA DE SU LETARGO

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance y Fire Emblem: Awakening serán los estandartes del rol y la estrategia en 3DS.



3DS ha abierto sus pantallas, hace escasas semanas, a dos sagas consagradas a las que se esperaba con impaciencia: *Kingdom Hearts*, que vendió la friolera de 210.859 copias en su primera semana (según VG Chartz) y *Fire Emblem*. En *Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance*, la historia se centra en dos protagonistas por todos conocidos, Sora y Riku, en su búsqueda por convertirse en Maestros de Llaves. El colorido prima en el apartado estético y la compañía de personajes de Disney, como Mickey, Donald o Pinocho, marca la historia, junto con batallas frenéticas en las que las acrobacias y los controles táctiles están a la orden del día.

Fire Emblem: Awakening, por su parte, narra la historia de Krom, príncipe del Reino de Isis, y de un personaje que hay que crearse, en su lucha por evitar el fin del mundo. La dinámica de juego es la habitual de la saga: mezcla de estrategia y rol, con tableros llenos de enemigos y combates por turnos, así como la posibilidad de compartir partida en el multijugador cooperativo. Precisamente, *Fire Emblem* ha sido el primer juego de 3DS en añadir contenidos descargables de pago para ampliar la experiencia.

EN KINGDOM HEARTS 3D, Sora y Riku comparten protagonismo en su viaje por varios mundos de Disney. En su primera semana en las tiendas vendió 210.859 copias.



FIRE EMBLEM: AWAKENING combina estrategia y rol. Hay que viajar por un tablero y librar encarnizadas luchas, con la posibilidad de compartir sablazos en cooperativo.

LA FACTORÍA LEVEL 5, A TODA MÁQUINA

Tras El Profesor Layton y la Máscara Milagrosa, ahora preparan Layton vs Ace Attorney y Time Travelers.

El profesor Layton, con sus ingeniosos puzles, se ha convertido, por derecho propio, en una de las sagas más identificativas de DS. Por eso, nada más estrenarse su sucesora, Level 5, el estudio responsable de la saga, ya lanzó una nueva entrega: *El Profesor Layton y la Máscara Milagrosa*. El título se convirtió en el más vendido de la hornada inicial de 3DS, con un apartado gráfico mejorado y unos puzles que dieron las primeras nociones sobre cómo aprovechar las capacidades de la consola.

Tras esos pinitos, el afamado profesor regresará próximamente a 3DS, pero no lo hará solo, sino en compañía de otro famoso personaje, en este caso alumbrado por Capcom: el abogado Phoenix Wright, de la saga *Ace Attorney*. Sí, el estudio japonés tiene entre manos *Profesor Layton vs Ace Attorney*, un "crossover" en el que el detective y el incisivo abogado compartirán puzles y pesquisas. Una propuesta irresistible.

Finalmente, se espera para los próximos meses *Time Travelers*, una aventura que promete sorprender. En ella, un terrorista llamado Skeleton y una joven de nombre Mikoto, ambos con la capacidad de ver el futuro, tendrán que viajar en el tiempo para adelantarse a ciertos acontecimientos, con el suspense por bandera.



TIME TRAVELERS nos tendrá en ascuas, con dos protagonistas capaces de vislumbrar el futuro, una habilidad que les permitirá anticiparse a ciertos acontecimientos.



PROFESOR LAYTON VS ACE ATTORNEY se desarrollará en un mundo medieval marcado por un sistema judicial caótico.

MARIO NUNCA DESCANSA

Mario Tennis, Paper Mario 3D y Mario 2D... El fontanero va a seguir en plena forma en 2012 y, por si fuera poco, su hermano debutará en solitario con Luigi's Mansion 2. Como veis, el gran personaje de Nintendo no tiene fin.

Mario lleva años en la picota consolera, pero está más fresco que una lechuga. Los dos juegos más vendidos de 3DS en Japón son suyos: *Mario Kart 7*, con 1,64 millones de copias, y *Super Mario 3D Land*, con 1,45. En 2012 promete seguir dando el do de pecho, con *Mario Tennis*, *Paper Mario 3D* y *Mario 2D*, a los que se añadirá el protagonizado por su hermano, *Luigi's Mansion 2*.

Mario Tennis transformará el deporte de la raqueta en un espectáculo de golpes especiales al que no faltarán personajes como Peach y Bowser. Por su parte, *Mario 2D* supondrá la vuelta de las plataformas de scroll lateral. Satoru Iwata, presidente de Nintendo, confirmó el proyecto, aún sin detalles.

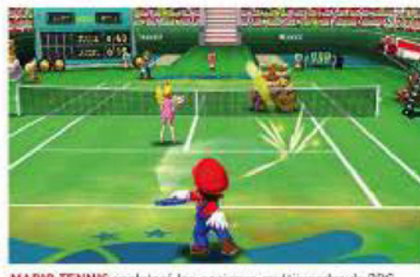
Paper Mario 3D será otra desviación de las labores habituales del bigotudo fontanero. Combinará rol y plataformas, con combates por turnos de por medio. El apartado gráfico parecerá hecho de papel, con una perspectiva lateral, pero con profundidad para moverse.

Finalmente, Luigi, el hermanísimo de Mario, protagonizará *Luigi's Mansion 2*, una secuela del juego de Gamecube. Armado con una aspiradora, el fontanero deberá limpiar de fantasmas varias mansiones.


LUIGI'S MANSION 2 nos pondrá en la piel del miedoso hermano de Mario mientras planta cara a los fantasmas a aspiradora limpia.

Tenis, rol, plataformas en 2D... Mario mostrará su lado más polifacético en 3DS


PAPER MARIO 3D será un juego de rol con un apartado gráfico "acartonado" que aprovechará al máximo el efecto 3D.


MARIO TENNIS explotará las opciones multijugador de 3DS, a base de intercambios de bola y de raquetazos especiales.

TAPADOS QUE TIENEN MUCHO QUE DECIR

UN RPG estratégico desarrollado por Sega, Capcom y Namco, una novela visual, un RPG colorista, una aventura con peculiares combates... ¡Hay candidatos a dar la campanada!

El catálogo de calidad de 3DS en Japón es extenso de por sí, pero podría serlo aún más a poco que se cumplan las expectativas con varios juegos que apuntan maneras. Por un lado, Project X Zone, la colaboración entre Sega, Capcom y Namco. Ahí es nada. Por otro, *Good People Die*, en desarrollo por la gente de Chunsoft. Konami tiene ya a la venta *Beyond the Labyrinth*. Y Square-Enix prepara *Bravely Default: Flying Fairy*. Como veis, no falta ni una de las grandes desarrolladoras del país nipón.

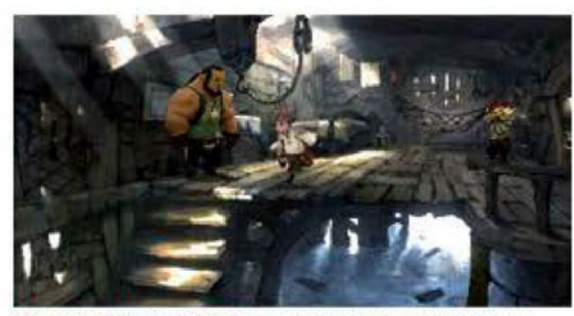
Project X Zone, el juego que se traen entre manos Sega, Namco y Capcom, era un misterio hasta hace pocas semanas, pero ya se ha anunciado que será un "crossover" con forma de RPG estratégico. En él, controlaremos a parejas compuestas por personajes de franquicias como *Street Fighter* (Ryu y Ken), *Resident Evil* (Chris Redfield, Jill Valentine), *Tekken* (Jin Kazama y Xiaoyu), *Tales of Vesperia* (Yuri y Estelle), *Virtua Fighter* (Akira y Pai) o *Space Channel* (Ulala).

Extreme Escape Adventure: Good People Die es un curioso proyecto desarrollado por el estudio Chunsoft, responsables de algunas entregas de *Dragon Quest*. Será una secuela de *999: Nine hours, nine persons, nine doors*, una novela visual que apareció en DS. El argumento estará plagado de traiciones y asesinatos, y la dinámica se basará en puzles de números y relojes.

Beyond the Labyrinth, desarrollado por Konami, ya está en el mercado. Se trata de una aventura de rol y mazmorras cuyo sistema de combate se apoya en un patrón de tres colores que actúan como si del famoso juego de piedra-papel-tijera se tratara. El juego incluye un editor para personalizar a la protagonista, así como pasajes con estética de 8 bits.

Por último, Square-Enix está preparando *Bravely Default: Flying Fairy*, un juego de rol protagonizado por un hada. Su creatividad y su belleza recuerdan al aclamado juego descargable *Braid*.


BEYOND THE LABYRINTH es un RPG que nos pone en la piel de esta chica. El sistema de combate se basa en un patrón de colores al estilo piedra-papel-tijera.


BRAVELY DEFAULT: FLYING FAIRY promete deleitar con un apartado visual tan preciosista como colorido. Viniendo de Square-Enix, promete ser pura fantasía.



EXTREME ESCAPE ADVENTURE: GOOD PEOPLE DIE será una especie de novela visual llena de violencia y con puzles que jugarán con combinaciones numéricas.

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha

NUESTRO VEREDICTO — Valoración — PUNTUACIÓN FINAL 95

▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola. Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 80 — PROTOTYPE 2. No os perdáis nuestro análisis, antes de que James Heller y Alex Mercer, los protagonistas infectados por el virus Blacklight, reduzcan toda la ciudad a escombros.



PÁGINA 84 — THE WITCHER 2. Es uno de los grandes del rol en PC, pero ¿habrá alcanzado el mismo nivel en nuestras Xbox 360?



PÁGINA 86 — YAKUZA DEAD SOULS da una nueva vuelta de tuerca al género de los zombis: esta vez, arrasan Tokio.

EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360 o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en PlayStation 2 y Wii (o en las portátiles) puesto que se da por sentado que las dos primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360 y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.



ICONOS DE CLASIFICACIÓN  EDAD RECOMENDADA  SEXO  MIEDO  VIOLENCIA  LENGUAJE SOEZ  DROGAS  DISCRIMINACIÓN  APUESTAS  JUEGO ONLINE 

Por Daniel Quesada





18 ■ Aventura de acción ■ Activision ■ 1 jugador
■ Castellano ■ 69,95 € ■ Lanzamiento: 24 de abril ■ Contenido:

Si no puedes con el enemigo, únete a él... literalmente

PROTOTYPE 2

Una vez más, nos toca eliminar y absorber a asquerosos mutantes para traer la paz y un aire respirable a Nueva York. ¡Menuda gripe de primavera!

■ **CUANDO LA INFECCIÓN DE UN VIRUS MUTANTE** asoló Nueva York en *Prototype*, el pobre Alex Mercer tuvo que enfrentarse al "marrón". Sin embargo, parece que han cambiado las tornas y Alex se ha vuelto el chico malo... Es el turno de un nuevo "héroe a la fuerza": James Heller, un militar que ha perdido a su mujer y a su hija por culpa de la infección. Por alguna razón, Mercer lo ha dotado a él también de sus mismas habilidades, así que el bueno de James se ve en la tesitura de aprovechar su "don" para acabar con Gentek y Blackwatch, las organizaciones detrás de todo este desaguisado. Además, parece que existe una cura para el virus llamada Whitelight, la cual podría erradicar las hordas de mutantes que pueblan la ciudad. Muchos misterios (incluidas las crípticas intenciones de Mercer) hay por delante en este título, que sigue la estela de la primera parte en su planteamiento jugable.

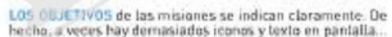
→ **EL DESARROLLO ES ABIERTO** y en tercera persona, como en un *Grand Theft Auto* (ya sabéis, un "sandbox", esa palabra tan sonora) por lo que tenemos libertad para explorar la ciudad de Nueva York Zero, entrar en las misiones principales para avanzar en el argumento o buscar tareas secundarias. Tanto unas como otras nos otorgan Puntos de Evolución, los cuales se canjean por aumentos de nuestra barra de salud, mejoras en nuestra capacidad de salto... Cumpliendo ciertas tareas (como eliminar a objetivos clave o encontrar cajas negras) ganamos otras ventajas secundarias, como mayor efectividad al disparar o al pilotar. Podemos consultar muchas de estas tareas al acceder a Blacknet, la red de información de Blackwatch, que está disponible si accedemos a diferentes terminales.

→ **DISFRUTAR DE LOS PODERES DE HELLER** es una parte del viaje. Nuestras habilidades básicas nos permiten correr por las fachadas, planear o absorber a cualquier persona. Los ciudadanos de a pie solo nos otorgan algo de energía, pero al "comer- ▸▸



LAS INSTALACIONES de Gentek ocultan terribles secretos y abominables enemigos.





LOS OBJETIVOS de las misiones se indican claramente. De hecho, a veces hay demasiados iconos y texto en pantalla...



EL SISTEMA DE COMBOS es fluido e intuitivo. Heller siempre ataca al enemigo que haya más cerca.

Las luces y las sombras

Los personajes secundarios son numerosos y claves en la trama. Algunos son nobles, pero muchos guardan oscuras intenciones que se desvelan poco a poco. Las escenas de corte (bastante comunes, por cierto) muestran sus diálogos con una estética parecida a la de los films Sin City o The Spirit.



LOS CONFIDENTES incluyen a la hermana de Alex, el padre Guerra y muchos otros. No os fiéis de todos ellos...



ALEX MERCER es el más misterioso de todos los personajes. ¿Está de nuestro lado o solo quiere utilizarnos?

LO DIJO DARWIN

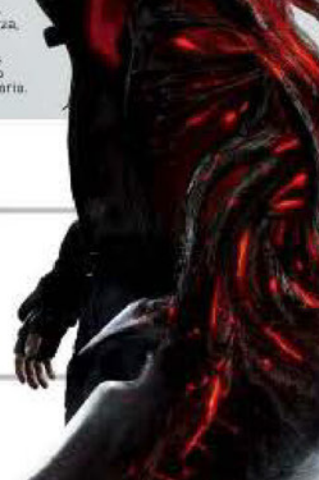
Evolucionar nos conviene. Para ello, haced todo esto:

1. **MISIONES EXTRA:** hay items ocultos, objetivos para eliminar o guaridas de monstruos.
2. **BLACKNET:** cumplir sus tareas mejora nuestra fuerza, defensa o resistencia.
3. **RADNET** nos da premios como más movimientos... o avatares y fondos de escritorio.

Heller



VENGAR LA MUERTE de su mujer e hija y la erradicación del virus lo motivan para seguir adelante. Quizá se lleve el récord al héroe más malhablado de la Historia...



El hombre de las 1000 caras

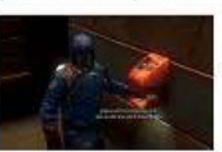
A ver, que te contagien el virus Mercer tiene que ser una faena, pero Heller ha sido capaz de asimilarlo en su propio beneficio. Además de una fuerza, resistencia y capacidad de salto sobrehumanas, contamos con los siguientes poderes:



ATAQUES: podemos convertir nuestros brazos en 5 armas distintas. Cada una tiene sus propios ataques especiales.



EL SÓNAR sirve para localizar a nuestros objetivos. Lanzamos una onda y, según su rebote, podemos dar con su posición.



DISFRACES: podemos tomar el aspecto de las personas a las que nos "comamos" para acceder a zonas restringidas.



LAS ARMAS parecen palidecer al lado de nuestros poderes, pero a veces nos resultan útiles contra ciertos enemigos.



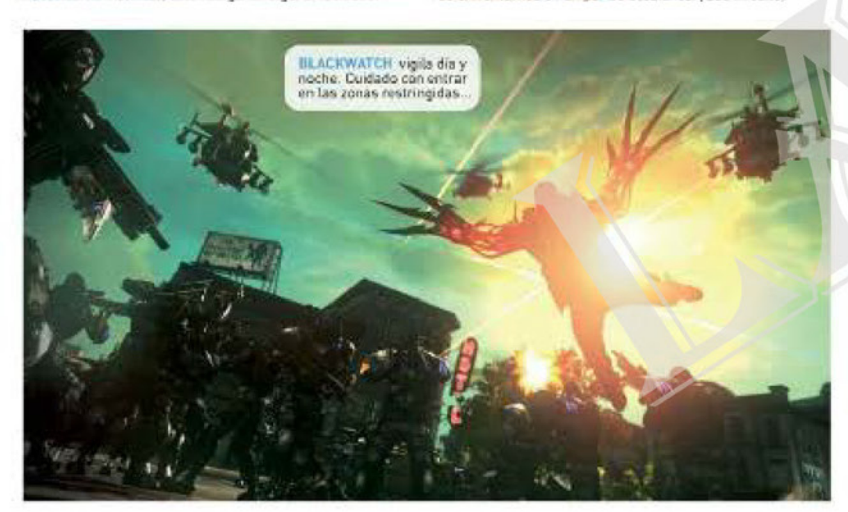
CORRER EDIFICIO ARRIBA sigue siendo divertido y es una buena manera de atajar hasta el siguiente objetivo.



HAY "JEFES FINALES" que tienen poderes parecidos a los nuestros. Al matarlos, solemos ganar alguna habilidad.



HAY MUTANTES ENORMES como este Goliath, al que hemos de enfrentarnos en un par de ocasiones. ¡Qué miedito!



BLACKWATCH vigila día y noche. Cuidado con entrar en las zonas restringidas...

Infectado

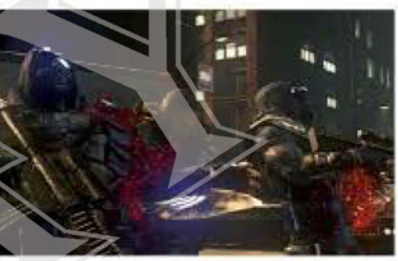
El virus ha dejado a los habitantes de New York Zero así. No nos causan mucho daño, pero son numerosos y más feos que pegar a un padre.

nos" a determinados objetivos podemos recuperar sus recuerdos (para descubrir flecos de la trama) o adquirir nuevas formas de ataque. En total, podemos transformar nuestros brazos en cinco tipos de armas: mazo, espada, garra, tentáculo o látigo, siendo cada tipo adecuado para una determinada raza de enemigos. Al juntar todo esto con los enormes enemigos, los vehículos y las constantes explosiones, se da pie a batallas urbanas bestiales, quizá las más espectaculares que hemos visto en un sandbox (sobre todo cuando a Heller le da por intimidar a sus enemigos con insultos graciosísimos). Esto tiene la contrapartida de que a veces ni siquiera vemos a nuestro personaje entre tanta metralla y sangre desparramada.

→ MERECE UNA MENCIÓN ESPECIAL el estreno del modo Radnet, una función online que solo está disponible en la edición Radnet del juego. Esta edición no vale más, pero sólo se podrá adquirir los primeros días de puesta a la venta del juego. Al entrar en Radnet, accederemos a campeonatos y concursos semanales que durarán hasta junio y nos darán suculentos premios. Merece la pena aprovecharla, pero si llegáis tarde y solo obtenéis el juego "tal cual", seguiréis disfrutando de una aventura adrenalínica y espectacular, aunque haya perdido factor sorpresa.

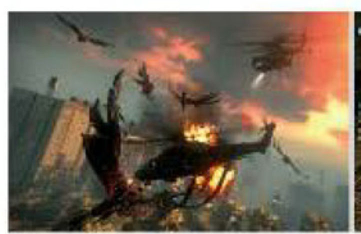


LA ABSORCIÓN de enemigos tiene lugar en escenas muy, pero que muy bestias.





TENEMOS TODA UNA CIUDAD PARA DESATAR EL CAOS MÁS ABSOLUTO





LOS VEHÍCULOS se reducen a tanques y helicópteros. Se nos obliga a usarlos un par de veces, pero podemos robarlos siempre.

La ciudad que nunca duerme

Una vez más, los acontecimientos se desarrollan en Nueva York, aunque la ciudad se ha puesto malita con esto del virus. Aún se pueden reconocer lugares como Chinatown, pero el resto ha sido destrozado por la infección. En esta ocasión, la ahora llamada Nueva York Zero se divide en 3 zonas, que se diferencian por el grado de infección y la presencia militar.



ZONA VERDE: la ocupación de las fuerzas de Blackwatch es total, pero los infectados están más controlados.



ZONA AMARILLA: hay equilibrio entre los infectados y los militares. Es en ella donde iniciamos nuestra aventura.



ZONA ROJA: un caos. Amasijos de tentáculos, escombros y enemigos durísimos se reúnen en la última zona que visitamos.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Heller** tiene poderes brutales. Sus insultos a sus víctimas nos encantan.
- **Radnet** es una estupenda idea para premiar y fidelizar a los primeros usuarios.

Lo peor

- **La poca originalidad** de las misiones. Se parecen mucho a las del primer juego.
- **La saturación** que se da en los combates más "poblados". ¡No se ve "na"!

Alternativas

- **Infamous 2** en PS3 o **Crackdown 2** en 360 son propuestas parecidas.
- **Prototype** está a precio reducido en ambas consolas.
- **Saints Row 3** también está muy orientado a las salvajadas.

GRÁFICOS Más detallados y vistosos que antes, sin ser una virguería técnica.	84
SONIDO Música dinámica muy apropiada y divertidas voces en español.	90
DURACIÓN Yendo a saco, dura algo más de 10 horas. Sumad Radnet y extras.	89
DIVERSIÓN Descubrir y explotar los poderes mola, pero a veces es confuso.	88
PUNTUACIÓN FINAL	**88**

Valoración

Viene a cuento decir que supone una evolución de la primera parte. Incluye momentos muy espectaculares, pero es en el planteamiento de las misiones donde está más anticuado. Aun así, un juego completísimo y divertido.

Por Borja Abadie







EL ARGUMENTO nos pone en la piel del brujo Geralt que tiene que detener al asesino de reyes, que está sembrando el caos.

Hechizados por el rol

THE WITCHER 2 ASSASSINS OF KINGS

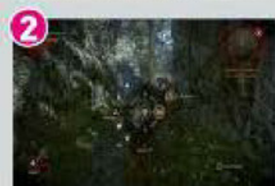
Geralt es un brujo distinto: fabrica pociones, lanza hechizos y es muy siniestro, pero caza monstruos con su espada, como un guerrero.

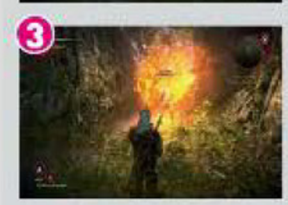
■ **UNO DE LOS MEJORES JUEGOS DE PC DEL 2011** llega a 360 cargado de nuevos contenidos y con ganas de ofrecer a los jugones de consolas una propuesta diferente. El argumento nos pone en la piel de Geralt, un brujo que ha perdido la memoria (menudo topicazo) que emprende un largo viaje para detener al asesino del Rey al tiempo que descubre su propio pasado. El gigantesco mundo que exploramos está repleto de monstruos, elfos, enanos y demás fauna de fantasía. Las decisiones que tomemos y a quién apoyemos determinarán el futuro de todas esas razas, y el nuestro, con hasta 16 finales. La historia y la trama están muy bien contadas, y los distintos finales dependen de nuestras decisiones

→ **LOS COMBATES MEZCLAN ESPADAS Y HECHIZOS** a partes iguales y, al contrario que en otros títulos roleros, la mayoría de nuestras habilidades tienen una aplicación real y necesaria durante los combates. Incluso las bombas o las trampas que podemos fabricar son indispensables. Ésta es una de sus mayores virtudes ya que, aunque las animaciones a veces son un poco toscas, los combates resultan variados, divertidos y desafiantes. El estilo es mucho más adulto que el de otros juegos de rol. No solo porque tenga las escenas de sexo más explícitas vistas en consola (el gran aliciente para algunos) sino porque los personajes nunca son claramente buenos o malos, lo que nos obliga a movernos en un ambiguo abanico de grises.

→ **EL APARTADO GRÁFICO** es bueno, aunque a veces se ralentiza y las texturas tardan en cargar. Lo que menos nos ha gustado es que los escenarios son muy "pasilleros". Estamos ante una experiencia divertida, variada y adictiva, que encantará a los amantes del rol. HC







EL BRUJO DE TUS OJOS

Ser brujo no es solo buscar uñas de dragón para hacer pociones, los ojos de Geralt guardan un increíble poder que tiene muchas ventajas:

1. DIALOGAR CON OTROS PERSONAJES puede sacarnos de más de una situación comprometida. Además, si no somos capaces de convencerles por las buenas podemos usar nuestra magia (al más puro estilo jedi) para que se pongan de nuestra parte. Incluso podemos intimidarles.

2. AL ABRIR EL MENÚ SE RALENTIZA la acción, dándonos tiempo a que escojamos la magia que queremos usar, los proyectiles, trampas, etc...

3. LOS COMBATES SON EN TIEMPO REAL. Llevamos una espada de plata para atacar a los monstruos y otra normal para los humanos, elfos, enanos, etc... Podemos esquivar, cubrirnos, contraatacar, etc...

Geralt

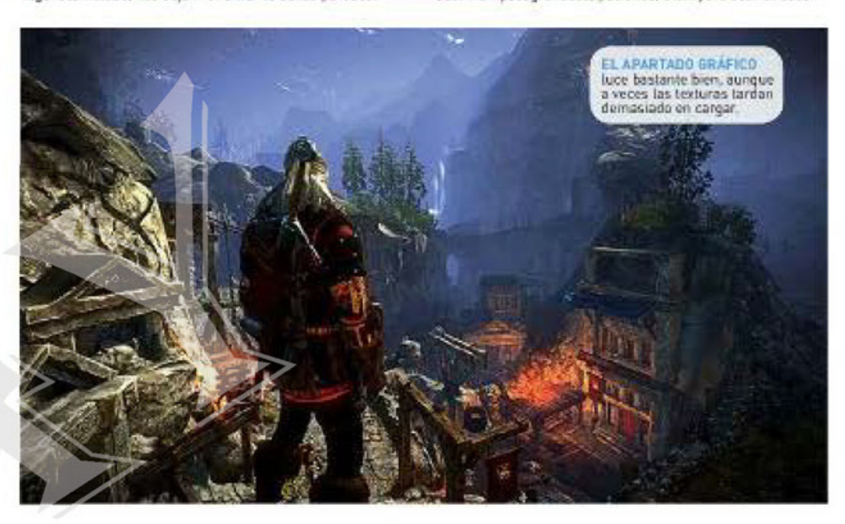
Es el mismo brujo protagonista del primer juego. En esta ocasión ha perdido la memoria, así que tenemos que ayudarle a que la recupere.



USAR POCIONES ES INDISPENSABLE para sobrevivir. Algunas, incluso, nos dejan ver a través de las paredes.



LOS COMBATES son bastante exigentes, por lo que debemos usar trampas, granadas, pociones, etc... para salir airosos.



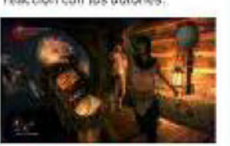
EL APARTADO GRÁFICO luce bastante bien, aunque a veces las texturas tardan demasiado en cargar.

Hay tiempo para todo

Aunque estamos peleando la mayor parte del tiempo, a Geralt le gusta entretenerse:



EL PÓQUER de dados es una de las aficiones del pueblo. Si confías en tu suerte es un buen método para hacer dinero.



LOS PULSOS se resuelven con un minijuego que nos exige precisión y capacidad de reacción con los botones.

LAS PELEAS A PUÑETAZO son una buena manera de hacer dinero fácil y ganarnos el respeto de los aldeanos.

SOLO PARA ADULTOS. Así es *The Witcher 2*. No solo vivimos momentos muy salvajes durante los combates, especialmente en las escenas tipo "fatality" si no que no se cortan ni un pelo con el lenguaje (izquierda) ni a la hora de mostrar escenas subidas de tono (derecha).



NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **La historia** nos mantiene enganchados para descubrir el pasado del brujo blanco.

■ **La variedad** de situaciones que vivimos es una de sus mayores virtudes.

Lo peor

■ **Las ralentizaciones y las texturas** que no cargan son sus dos lastres técnicos.

■ **Las primeras horas** de juego son un poco duras para los menos iniciados en el rol.

Alternativas

• **Skyrim** sigue siendo la opción más completa, y profunda para disfrutar del rol.

• **Reckoning** también es en tercera persona, pero tiene mucha menos personalidad y variedad que *The Witcher 2*.

■ **GRÁFICOS.** La resolución es bastante alta, aunque sufre algunas ralentizaciones.	87
■ **SONIDO.** La banda sonora cumple, pero las voces tienen acentos muy exagerados.	83
■ **DURACIÓN.** El modo historia dura unas 30 horas, pero no tiene modos online.	84
■ **DIVERSIÓN.** Un juego adulto, variado, con trazas de gran rol y grandes combates.	87
PUNTUACIÓN FINAL	**87**

Valoración

La propuesta de CDProject resulta arriesgada: es un juego muy "pecero", con menús para perderse y un control algo complicado. Eso sí, la historia, la ambientación, los combates o su tono adulto compensan con creces los fallos.

Por David Martínez



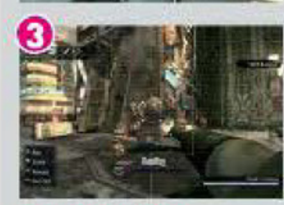




MILES DE ZOMBIS pasean por el barrio de Kamurocho, y nuestra misión es detenerlos, a tiros.







INVASIÓN A LA JAPONESA

Estan son las claves de *Dead Souls*, que nos ofrece una perspectiva diferente de los juegos de zombis, conservando el sabor de la saga:

1. **LA HISTORIA DE LOS CUATRO HÉROES,** que pertenecen a distintos clanes de la mafia, está entrelazada. Cada uno de ellos cuenta con un arma característica y la personalidad que ya demostraron en entregas anteriores.
2. **LOS COMBATES** con armas de fuego (y golpeando con objetos del escenario) han relegado a un segundo plano las fases de investigación, los minijuegos y los aspectos de rol. Aún así, todos estos elementos están presentes, y dotan de mayor profundidad al juego.
3. **EL DESARROLLO SE ANIMA** en los enfrentamientos contra los jefes finales. También nos las vemos con zombis "especiales", capaces de llamar a sus compañeros, lanzarse a gran velocidad o resistir muchos disparos.

Los zombis invaden Japón

YAKUZA DEAD SOULS

Los mafiosos ya no son lo más peligroso de Kamurocho. Este barrio de Tokio está plagado de zombis... ¡y tiene problemas de control!

Kazuma

El dragón de la familia Dojima (el protagonista principal de la saga) es uno de los cuatro mafiosos que controlamos de manera sucesiva.

■ **DESPUÉS DE CUATRO ENTREGAS,** ya hemos ganado familiaridad con los personajes de *Yakuza*; un grupo de mafiosos "a la japonesa" que solían patrullar por los barrios bajos de Tokio, cumpliendo misiones y hablando con decenas de personajes. La serie ya se caracterizaba por un sentido del humor poco habitual, pero es que en esta ocasión, las calles se han llenado de zombis, y el desarrollo se ha vuelto más animado.

El escenario se divide en dos zonas: la zona controlada por el ejército (por donde nuestros cuatro protagonistas pueden pasear y hablar con los civiles) y el área de cuarentena, en que se ha contenido a los muertos vivientes.

→ LAS PARTES DE INVESTIGACIÓN, CONVERSACIONES y numerosas secuencias de vídeo han quedado relegadas a un segundo plano, mientras que los tiroteos son el auténtico "alma mater" de *Dead Souls*. El problema es que estos enfrentamientos no son muy variados y sufren un sistema de puntería impreciso, en el mejor de los casos.

Por otra parte, recuperamos algunos minijuegos (karaoke, billar, masaje...) y además podemos tener "amiguitas", como en *Yakuza* anteriores (sin dejar de lado un importante componente de rol). Todos estos son elementos que añaden profundidad y diversión al conjunto, pero ¿es suficiente para compensar sus carencias técnicas? Pues es algo muy personal. A nosotros nos gusta; tiene el encanto de las pelis de serie B, el humor kitsch o los manga de terror... pero no será suficiente para atraer a los jugones más "convencionales". HC



LAS SECUENCIAS DE VÍDEO son muy numerosas, están en japonés (con subtítulos en inglés) y no se pueden saltar.



TAMBIÉN VAMOS ACOMPAÑADOS en momentos puntuales del juego. Podemos dar órdenes sencillas a nuestro aliado.



CADA PERSONAJE cuenta con un arma característica. Sus habilidades mejoran como en los juegos de rol.

El sistema de (mala) puntería

Yakuza se ha convertido en un juego de acción, en el que las armas de fuego son protagonistas. Sin embargo, no va a resultar nada fácil hacernos con el control de fusiles, pistolas y ametralladoras. Aquí os dejamos unas pistas de cómo funcionan:

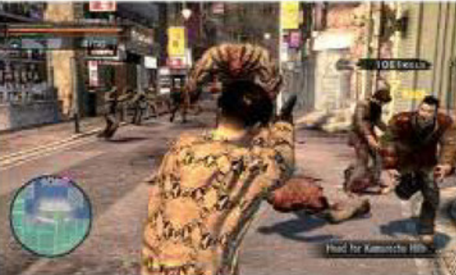


LA PUNTERÍA AUTOMÁTICA falla, y es bastante fácil perder la orientación si no bloqueamos la cámara. Disparar de manera manual, con un punto de mira, es todavía más complicado.



LOS DISPAROS "HEAT SNIPE" son tiros de precisión (normalmente a objetivos explosivos) que dependen de nuestra habilidad presionando botones en el momento justo.

LAS DOS ZONAS de la ciudad (cuarentena y el distrito libre) están conectadas por las alcantarillas. Podemos entrar en la zona acordonada en cualquier momento para jugar en modo libre. Sólo por el placer de machacar zombis y para subir de nivel y conseguir nuevos objetos.



NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El sentido del humor** tan "japonés" alcanza un nivel superior con los zombis.
- **Los minijuegos,** aspectos roleros, objetos... que dan profundidad al desarrollo.

Lo peor

- **El sistema de control** es complicado. La puntería falla constantemente.
- **No está traducido** (ni siquiera los textos) y hay mucho por leer.

Alternativas

- **Dead Rising 2,** otra invasión zombi que estaba ambientada en una recreación de Las Vegas.
- **Yakuza 4,** con una historia más realista, pero con el mismo sentido del humor, coleccionables y minijuegos.

GRÁFICOS Niveles realistas pero con ralentizaciones, y personajes muy expresivos.	84
SONIDO Estupendas voces en el japonés original, con melodías prescindibles.	80
DURACIÓN Alrededor de 16 horas, sin contar los extras y minijuegos.	83
DIVERSIÓN Un desarrollo ágil y divertido, con severos fallos de control.	79
PUNTUACIÓN FINAL	**81**

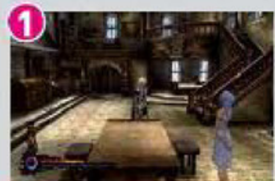
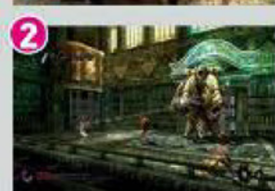
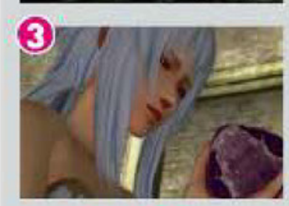
Valoración

Dead Souls se parece a las películas japonesas de zombis como Junk o Wild Zero; tiene graves defectos técnicos (especialmente el control) pero es divertido, y conserva el encanto de la serie B con una buena pizca de humor.



Por Gustavo Acero


3 ■ Acción/RPG ■ Ganbarion ■ 1 jugador ■ Castellano (textos) ■ 49,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

LA CADENA ALIMENTICIA

Este es el proceso que hay que seguir para contener la maldición... por poco tiempo.

1. **DESDE EL OBSERVATORIO** podemos acceder a los trece torres de la Cicatriz, organizar el inventario, cambiar la hora del día y hacer negocios con la buhonera Mavda. Habéis leído buenorra, ¿eh? Pues es una anciana, está casada y es bastante "raruna".
2. **LAS TORRES** están ambientadas en diferentes elementos de la naturaleza y están plagadas de trampas, patios plataformas y mecanismos. La cadena de Oracles es nuestra aliada, sobre todo al luchar contra las fieras.
3. **LA HORA DE LA MERIENDA** llega una vez derrotado cada amo: Helena tendrá que hacer de tripas corazón, ya que su religión le impide comer carne. Estas escenas no os dejarán indiferentes... ni hambrientos.



AGITAR EL NUNCHUK para hacer girar a los enemigos es uno de los movimientos más interesantes y eficaces.

Doncellas y bestias y viceversa

PANDORA'S TOWER

¿Qué haríais si vuestra chica se convirtiese en un monstruo? ¿Dejarla por SMS? Menos mal que quedan hombres dispuestos a destripar bestias mitológicas para salvar el pellejo de su piba.



Aeron

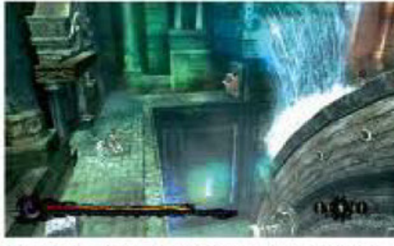
Tiene 22 años, viene del reino de Atos, se ha comprometido a salvar a Helena de la maldición de la bestia... y para ello, tendrá que enfrentarse a unas cuantas.

■ **LA HERMOSA HELENA SUFRE UNA MALDICIÓN** que la está transformando en un esperpento, y el antídoto es la carne de los amos que custodian las Trece Torres. El que lo tiene crudo es Aeron, que deberá emular a Hércules en sus doce trabajos derrotando a todas esas bestias, con el fin de evitar que la joven acabe como Lamia, Escila, Carmen de Mairena o cualquier otra mutación mitológica que conozcáis.

Esta premisa y la sensación de soledad recuerda a *Shadow of the Colossus*, aunque abundan los puzles basados en la interacción con el entorno, y la acción se concentra en la cadena de Oraclos, cuyo versátil control al estilo Wii resulta tan divertido como preciso. Los elementos de rol son mucho menos profundos que en *The Last Story* o *Xenoblade*, pues aquí se limitan a mejorar armas y experiencia, pero nuestro peor enemigo es invisible: el tiempo.

→ **LA LIMITACIÓN TEMPORAL** en las torres es una fuente de tensión, aunque parece un intento forzado de prolongar la duración, ya que cada dos por tres nos vemos obligados a salir al exterior para alimentar a Helena y volver con el reloj cargado. Si por el camino le hacemos regalos, reforzaremos nuestro vínculo con ella, lo que determinará cuál de los múltiples desenlaces veremos, pero eso no remedia el repetitivo y lineal desarrollo. El auténtico regalo (para los oídos) es la banda sonora, con reinterpretaciones de Verdi o Tchaikovsky. Ojalá nuestros ojos se sintiesen tan halagados por el anticuado apartado gráfico, aunque la trama es tan deliciosamente macabra que casi es preferible sugerir que enseñar carnaza.


TIRAR DE LA CADENA es algo muy recomendable, y en esta aventura también. Su capacidad de poder irá aumentando.


LOS MECANISMOS de las torres plantean puzles clásicos como activar un molino desde el cual acceder a otros pisos.


LOS AMOS son criaturas tan colosales como este árbol antropomorfo o un minotauro, y cada uno tiene sus propios puntos débiles.

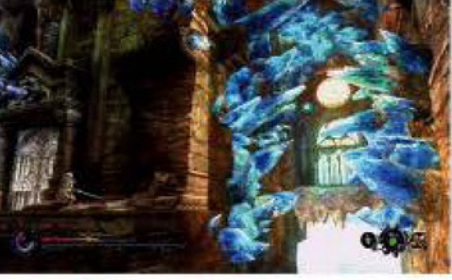
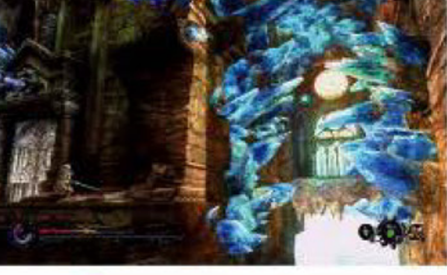
"Holoclaustro" caníbal

Más vale que no tengáis claustrofobia ni seáis vegetarianos, porque la mayor parte del juego transcurre en espacios interiores llenos de patios, galerías y monstruos a los que arrancar las tripas para obtener diferentes tipos de sabrosos filetes.


LAS CADENAS SELLADORAS como la que porta esa estatua del dios Aios, que preside la sala principal de algunas torres, son las que mantienen cerrada la cámara del temible amo.


LOS NUMEROSOS PUZLES incluyen partes de plataformas, como este ascensor que se activa a golpe de cadena. Hay que apuntar a la palanca y tirar hacia Aeron para que "carrule".

LA AMBIENTACIÓN de las torres es muy dispar: bosque, hielo, fuego, agua... Todos estos elementos definen la clase de puzles y el tipo de jefes que nos esperan. Sin embargo, casi todas comparten una estructura y aspecto similares, con un aire oscuro, colorido y en ocasiones confuso.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **La cadena** nos brinda los mejores momentos gracias al acertado uso del Wiimote.

■ **Los amos** se llevan todo el protagonismo, gracias a su variedad y enorme dificultad.

Lo peor

■ **Los gráficos** están lejos de lo visto últimamente, y la cámara no se puede controlar.

■ **El límite de tiempo** toca bastante las napias, y se torna en un proceso repetitivo.

Alternativas

- **The Last Story**, mucho más grande, bonito y profundo, tanto en su historia como en sus combates.
- **Zelda Skyward Sword**, por los puzles "mazmorreros" y el uso del látigo, similar a la cadena, pero Link es el amo.

■ **GRÁFICOS.** Hay amos muy resultones, pero las texturas son "feotas" y falta solidez.	72
■ **SONIDO.** Las piezas clásicas, algunas con coros, son un derroche de buen gusto.	85
■ **DURACIÓN.** No llega a las 20 horas, pero incluye una segunda vuelta más difícil.	84
■ **DIVERSIÓN.** A pesar de sus fallos, el control compensa la monotonía del avance.	79
PUNTUACIÓN FINAL	**80**

Valoración

Wii no está dispuesta a exhalar su último aliento sin saciar nuestro apetito aventurero, y esta vez nos sirve un postre de acción visceral con más puzles que rol. Sus carencias técnicas nos dejan un sabor agridulce, que a veces llega a repetir.



Por Rafael Aznar



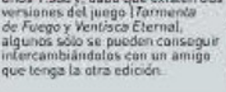






OTRA FORMA DE TIKI-TAKA

El fútbol es el deporte rey por algo. Se puede jugar de múltiples formas, y los chicos de Level 5 lo han sabido plasmar:



1. **ESTE RPG** se desarrolla en tiempo real. Mientras el balón está en juego, tenemos total libertad para movernos. Cuando hay un encontronazo o un chut a puerta, la acción se detiene temporalmente para que decidamos qué hacer (regate, rebasar, segada, atajo, despeje, tiro, vaselina...).
2. **LA PANTALLA TÁCTIL** permite desplazar a cualquier jugador en la dirección deseada. Para dar pases o chutar a puerta, basta con tocar con el puntero en el lugar adecuado.
3. **HAY QUE FICHAR JUGADORES** para sumarlos a nuestro equipo. Hay unos 1.500 y, dado que existen dos versiones del juego (*Tormenta de Fuego* y *Ventisca Eterna*), algunos sólo se pueden conseguir intercambiándolos con un amigo que tenga la otra edición.

12 ■ Rol ■ Level 5 ■ 1 a 4 jugadores ■ Castellano
■ 39,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:



EL RAIMON debe viajar por Japón para reclutar futbolistas con los que plantar cara a un misterioso equipo alienígena.

"Fútrol", el sucesor de Óliver y Benji

INAZUMA ELEVEN 2

TORMENTA DE FUEGO / VENTISCA ETERNA

Mezclad balompié y técnicas de fantasía, aderezadlo con una pizca de Pokémon y os saldrá este deleitoso plato combinado.

LEVEL 5 HA SENTADO CÁTEDRA EN DS como ningún otro estudio. Maravilló con *Profesor Layton* y lavó la cara al rol con *Inazuma Eleven*, una combinación del fútbol fantasioso de Óliver y Benji y el coleccionismo de *Pokémon*.

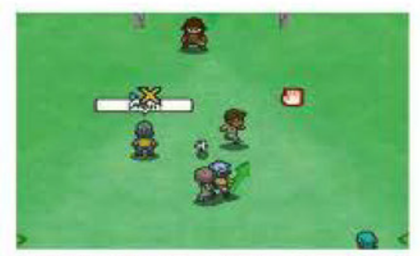
Para los que no jugasteis al primero, estamos ante el típico RPG, con escenarios por los que moverse libremente, tiendas en las que comprar, personajes con los que interactuar... La diferencia es que no hay combates, sino partidos de fútbol, en los que dirigimos a los jugadores y damos pases con la pantalla táctil y el joystick. ¿Y eso es rol? Sí, porque los regates o los chuts se resuelven como si fueran batallas, en las que influyen la experiencia, las técnicas (que consumen poder), la energía, el tipo de cada jugador, un turbo...

LOS PARTIDOS SON FRENÉTICOS, pues sólo duran un par de minutos, y no faltan los fueras de juego, las faltas o los penaltis. La mayoría resultan facilones, pero son un absoluto vicio. La historia, además, dura más de 20 horas.



Mark Evans

El capitán del Raimon es un apasionado del fútbol, igual que lo era su abuelo. Su simpatía y su carisma son un acicate para sus compañeros.



EL MULTIJUGADOR admite cuatro usuarios en red local. Se puede jugar también contra poseedores del primer *Inazuma*.



LAS CINEMÁTICAS DE ANIMÉ no abundan demasiado, pero las pocas que hay presentan un aspecto muy cuidado.



LOS PARTIDOS se dividen entre los clásicos once contra once y pachangas de cuatro contra cuatro.

La lucha por la victoria

Cuando dos rivales entran en contacto o cuando el portero ha de afrontar el tiro de un delantero, se produce una "batalla". Como si de un combate de *Pokémon* se tratara, salir airoso del lance depende de varios parámetros que hay que considerar:



EXPERIENCIA. Al ganar partidos, logramos puntos que sirven para subir de nivel, lo que incrementa las estadísticas de cada jugador y permite aprender nuevas y poderosas técnicas.



AFINIDAD. Al margen de su posición, cada jugador pertenece a uno de estos tipos: aire, montaña, fuego y bosque. Por ejemplo, el aire gana a la montaña, ésta gana al fuego...

LAS TÉCNICAS son habilidades que ayudan a ganar las batallas y que aportan lances espectaculares: chuts de hielo y fuego, tiros basados en animales, paradas imposibles, regates de invisibilidad o que cambian la fuerza de la gravedad, entradas inevitables... Los míticos Óliver y Benji, en comparación, eran auténticos aficionados.



Teleportación

El multijugador permite partidos de hasta cuatro jugadores en red local, pero, por desgracia, no hay online. Si ya jugasteis al primer *Inazuma*, esta secuela, con dos versiones distintas (entre las que sólo cambian 150 jugadores, algunas técnicas y algunos equipos) apenas innova, pero es una estupenda combinación de fútbol y rol y una digna reinterpretación del espíritu fantástico de series animadas como Óliver y Benji o la olvidada Hurricanes.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Es adictivo.** Le basta la pantalla táctil para presentar un control sencillo y completo.
- **Hacerse un equipo** buscando y fichando entre los 1.500 futbolistas disponibles.

Lo peor

- **El multijugador,** aunque admite hasta cuatro usuarios, no incluye modo online.
- **Las cinemáticas** no se prodigan en exceso. Se habría agradecido que hubiera más.

Alternativas

- **Inazuma Eleven,** la primera entrega, es muy parecido, aunque menos completo.
- **Pokémon Blanco / Negro** no tiene el componente futbolero, pero es un excelente juego de rol.

GRÁFICOS El diseño de los jugadores y los superpoderes cumple, pero no destaca.	80
SONIDO Buenas voces en castellano, aunque su presencia es muy limitada.	81
DURACIÓN La aventura dura 20 horas. Añadid el multi y la búsqueda de jugadores.	91
DIVERSIÓN Los partidos son muy divertidos y el control responde de maravilla.	86
PUNTUACIÓN FINAL	86

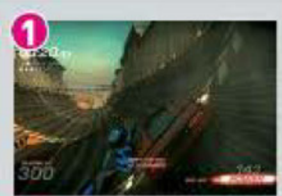
Valoración

Aunque nos llega con varios años de retraso (en Japón salió en 2009), la segunda entrega de esta saga futbolera-rolera ofrece unos partidos que son pura diversión. Muy recomendable, sobre todo si no jugasteis al primero.



Por Rafael Aznar 


7 ■ Velocidad ■ Namco Bandai ■ 1 a 8 jugadores ■ Castellano (textos) ■ 60,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido





EN EL FILO DEL ASFALTO

El control tiene un marcado tono arcade, pero, para cruzar primero la meta, no basta sólo con trazar bien las curvas:

1. **LAS PRUEBAS** son de cuatro tipos: carrera clásica, contrarreloj (coger medallas que ralentizan el cronómetro, en circuitos plagados de "loopings"), ataque de derrapes (acumular puntos a base de "deslizamientos") y ataque de eliminación (chocar contra otros vehículos para mandarlos a la chatarrería convertidos en hierros).

2. **LOS DERRAPES** son fundamentales para cargar el medidor de potencia, que se gasta en forma de turbo para ganar velocidad, desguazar a los rivales o encontrar atajos ocultos.

3. **LA DESTRUCCIÓN DEL ENTORNO** es otro elemento clave para cargar el turbo. Podemos derribar muros, farolas, columnas, árboles... Hay que actuar con tiento, porque algunos elementos son impenetrables y pueden dejarnos con dos palmos de narices.


LOS CORREDORES ILEGALES se han adueñado de las calles en esta destructiva reinvención de la saga *Ridge Racer*.

Demolición sin límites

RIDGE RACER UNBOUNDED

Los pilotos de este juego no se conforman con llegar los primeros. También disfrutan arrasando el mobiliario urbano con las espectaculares embestidas de sus deportivos.

Corredor

Shatter Bay es una ciudad sin ley, y está plagada de conductores cuyo obsesión es convertirse en los mandamases de los derrapes.

■ **LAS RUEDAS ESTABAN YA MUY DESGASTADAS** para una saga tan longeva como *Ridge Racer*. Por eso, la escudería propietaria la ha cedido a los ingenieros del estudio Bugbear, que le han dado una vuelta de tuerca, añadiendo a la velocidad de sus carreras un nuevo ingrediente: la destrucción de los entornos y de los propios coches, en la línea de su franquicia *FlatOut*. El tono sigue siendo muy arcade, pero se ha ganado en espectacularidad.

Tan importante es conducir y derrapar como "zamparse" muros, árboles o coches rivales. Todo es poco para cargar la barra de turbo y, sobre todo, lograr mayores puntuaciones con que desbloquear eventos, coches (que no pertenecen a ninguna marca real) y piezas para el editor de circuitos.

→ **EL MODO CAMPAÑA CONSTA DE 64 EVENTOS,** divididos entre nueve distritos de la ciudad ficticia de Shatter Bay. La duración ronda las 12 horas y los eventos son bastante variados (carreras, contrarrelojes, eventos de derrape y eventos de eliminación). También hay competiciones online, que entroncan con la posibilidad de compartir las creaciones del completísimo editor de circuitos.


LA ILUMINACIÓN es uno de los aspectos más llamativos del apartado gráfico. Los destellos rojizos brillan por doquier.


LOS CIRCUITOS se localizan en la zona financiera de Shatter Bay, el puerto, una zona industrial... No hay mucha variedad.


LOS VEHÍCULOS se dividen entre cuatro categorías. Una de ellas es la "Especial", que incluye camiones y coches patrulla.

Edificando en la ciudad

El juego incluye un completo editor para crear cualquier pista que se nos ocurra y compartirla con otros usuarios, a través del online. Las combinaciones son infinitas, con numerosos parámetros como la hora del día o el volumen de tráfico:


DISEÑAR EL PERFIL. Lo primero es hacer un trazado, combinando rectas, curvas, puentes, pasos subterráneos y otras piezas que se desbloquean al ganar experiencia.


DECORAR. Lo segundo es "aliñar" el circuito con una ensalada de saltos (con arena o pasarelas), muros, tuberías, elementos explosivos (barriles de gasolina, camiones)...

LOS "OBJETIVOS DE LA CIUDAD" son elementos que sólo se hacen visibles si el indicador de potencia está al máximo. Basta con activarlo para hacer explotar un camión, atravesar un edificio, acceder a un puente secreto... Encontrarlos incrementa la puntuación del evento.



A pesar de eso, se echa en falta algún modo de juego más.

Las carreras son espectaculares, con algún que otro tiempo bala que salta cuando escacharramos a un rival o rompemos alguna estructura que oculte un atajo. Sin embargo, el aspecto gráfico tira a mediocre: la destrucción del entorno está lograda, pero los coches y la estética de los circuitos son bastante flojos. La reinvención de la saga se queda, así, a medio camino.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **El editor de circuitos** es muy completo y permite compartir contenidos online.

■ **La destrucción** de los entornos, que condiciona la recarga de la barra de turbo.

Lo peor

■ **Los modos de juego** son muy escasos: el modo principal, el online y ya está.

■ **Los coches** no pertenecen a fabricantes reales, y eso les resta encanto.

Alternativas

- **Need for Speed: Hot Pursuit** es genial, y también combina carreras y destrucción.
- **Split/Second Velocity** es otra buena opción de destrucción.
- **Blur** recuerda un poco a la saga *Mario Kart*.

■ GRÁFICOS Mucha destrucción, pero con unos modelados de los coches flojos.	70
■ SONIDO Sin más. Música anodina de fondo y efectos de motor cumplidores.	63
■ DURACIÓN El modo Historia dura unas 12 horas. El editor también da mucha comba.	84
■ DIVERSIÓN El control responde bien y la destrucción da juego, pero no se explota.	76
PUNTUACIÓN FINAL	76

Valoración

La conducción arcade de esta saga con tanta solera se reinventa para combinar velocidad y destrucción a partes iguales. El resultado es correcto, pero queda la sensación de que podría haber sido más profunda y espectacular.

Por Carlos Hergueta









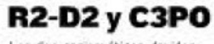
LA FUERZA NO LO ES TODO

El modo historia de esta aventura galáctica se completa con pruebas que no tienen nada que ver y que en algunos casos resultan muy absurdas:

1. LAS CARRERAS DE VAINAS emplean un control que imita las dos palancas de estos vehículos. Cuando se domina no está mal y resulta "realista", aunque tras una hora de partida no podréis ni mover los brazos...

2. CONTROLAR A UN RANCOR imitando sus pasos, dando golpes, comiendo gente, lanzando droides... es una de las experiencias más curiosas de este título. Bastante logrado.

3. EL BAILE es un clamoroso despropósito totalmente prescindible en este juego, teniendo en cuenta la enorme oferta del género Kinect y la licencia que nos ocupa. Es tan absurdo que, ya que existe, merece un vistazo.



R2-D2 y C3PO

Los dos carismáticos droides de *Star Wars* son nuestros guías en esta aventura, soltando simpáticos chascarrillos en el menú.

3 ■ Aventura ■ Microsoft ■ 1 - 2 jugadores ■ Castellano ■ 49,95 € ■ Ya disponible



QUE USEMOS LAS MANOS como si fuéramos jedis es el nuevo reto del sensor Kinect.

Hazlo o no lo hagas, pero...

KINECT STAR WARS

Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana, Microsoft intentó convertirnos en jedis sin mando... y con poca Fuerza .

■ **CUANDO SE ANUNCIÓ *KINECT STAR WARS* HACE DOS AÑOS,** empezamos a soñar con un control como ningún otro título lo había hecho antes. Tras algunos retrasos, que nos hicieron temer la influencia del lado oscuro, ha llegado a nuestros sensores una mezcla un tanto extraña de pruebas entre las que destaca Destino Jedi, una aventura en la que encarnamos solos -o junto a un amigo- a un padawan. Un guión propio de la serie Las Guerras Clon, un tanto atropellado, nos transporta a una galaxia muy, muy lejana. Los primeros compases son positivos, ya que realmente nos hace sentir la Fuerza. Sin embargo, un desarrollo bastante limitado y una detección con fallos -especialmente a la hora de manejar el sable- hacen que canse pronto y queramos pasar a otra cosa.

¿Y QUÉ MÁS PODEMOS HACER EN *KINECT STAR WARS*? Una mezcla de cosas un tanto extraña: R2-D2 y C3-PO son los maestros de ceremonias de un paseo por los archivos de Coruscant que nos permiten revivir carreras de vainas (que cansan los brazos una cosa mala), encarnar a un Rancor (con un control completo y curioso), participar en duelos míticos contra Darth Vader o el Conde Dooku (prescindible extensión del Destino Jedi) y bailar.

Este último modo merece un punto y aparte, porque jamás en la vida habríais imaginado a Han Solo moviéndose como una corista en la sala de carbonita, o a la princesa Leia versionando a Britney Spears. El juego es curioso, y divertido por momentos, pero no cumple lo prometido. Ay, si Yoda levantara la cabeza....

CUMPLE CON TU DESTINO COMO JEDI

USA LA FUERZA

Destino Jedi es el modo principal de *Kinect Star Wars*. Debemos aprender a usar la Fuerza, por lo que en el tutorial atraemos por primera vez nuestro sable láser o movemos objetos a las órdenes del mismísimo Yoda. No sin cierta emoción, la verdad. Podemos cargar empujones de Fuerza o apuntar a un objeto o enemigo para elevarlo en el aire.

DOMINA EL SABLE LÁSER

Luchar con el arma característica de los jedi es lo que más hacemos en nuestra aventura. Y aunque Kinect distingue el ángulo del sablazo, los problemas de desfase arruinan un poco la experiencia.... Eso sí, la sensación de elevar a un enemigo con una mano mientras desviamos disparos con la otra es inédita en un videojuego. Y bastante satisfactoria.



APROVECHA TUS REFLEJOS

Si tuviéramos los reflejos de un jedi seguro que lo aprovecharíamos para ponernos líderes en los rankings mundiales del online de *Call of Duty*. El padawan de *Kinect Star Wars* lo que hace es saltar o agacharse para esquivar obstáculos, rodear enemigos o esprintar usando la Fuerza. Todo bastante limitado y también con errores de detección que frustran un poco.



PONTE A LOS MANDOS

En el transcurso del guión de Destino Jedi, los protagonistas viven diferentes situaciones, que aportan variedad a las habituales secciones de combate o plataformas. Son secuencias de persecuciones o disparos muy sencillas de controlar y bastante guiadas, con poco margen para girar o apuntar. El control es tan sencillo como colocar las manos y hacer como si manejáramos un volante o una torreta.



NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Consigue transmitir** que estamos usando la Fuerza en algunos momentos.
- **Hay propuestas** que merecen la pena ser probadas por lo originales o absurdas.

Lo peor

- **Controles limitados** y fallos de detección, sobre todo en el modo Destino Jedi.
- **Los desarrollos** del resto de pruebas son bastante simples y cansan pronto.

Alternativas

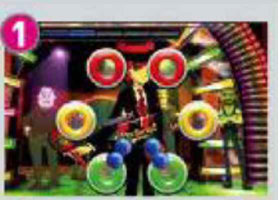
- **Dance Central 2** es el rey del baile y también es uno de los mejores juegos de Kinect.
- **El Poder de la Fuerza,** sus dos entregas, es la mejor opción que tenéis para pelear como un auténtico jedi.

GRÁFICOS Recrean bien el universo Star Wars, aunque sin derroches técnicos.	72
SONIDO La imponente BSO clásica de la saga, acompañada de un buen doblaje.	90
DURACIÓN El modo historia dura poco, aunque las diferentes pruebas dan de sí.	80
DIVERSIÓN Las primeras tres horas llama la atención, pero se desinfla pronto.	63
PUNTUACIÓN FINAL	65

Valoración

Kinect Star Wars no es profundo ni especialmente divertido. Sí es curioso por su control y el extraño uso que hace de la licencia en algunos modos. Hay cosas de este juego que uno debe experimentar antes de morir.

12 ■ Sega ■ Aventura ■ 1-2 jugadores ■ Castellano (textos)
■ 45,99 € ■ Ya disponible ■ Contenido:







RITMO Y COMPÁS

Diferentes desarrollos que explotan la pantalla y los botones de N3DS sacarán el ritmo que lleváis dentro y... algo más.

1. **PULSAR BOTONES O DIBUJAR FLECHAS** al ritmo de la música son retos habituales, al estilo *Samba De Amigo* o *Dance Dance Revolution*.

2. **NO SÓLO CONTROLAMOS A PHANTOM R.** Su amiga Marie protagoniza niveles de violín que recuerdan a *Guitar Hero*.

3. **TAMBIÉN HAY RETOS DIFERENTES,** en los que el ritmo no importa, basados en la memoria, los colores y el oído, como el popular juego Simon, cajas fuertes o recomponer partituras.



LAS CALLES DE PARÍS se convierten en nuestra pista de baile en esta original aventura.





AUNQUE EL MOTOR es bastante ramplón, las secuencias de animación y las imágenes estáticas logran un buen aspecto gráfico en conjunto.

Hurto en do mayor

RHYTHM THIEF Y EL MISTERIO DEL EMPERADOR

Pitbull y David Getta triunfan en las pistas de baile, pero nosotros sabemos que el auténtico rey del ritmo es Phantom R.



Phantom R.

Raphael utiliza la misma táctica que Clark Kent, aunque sin los calzoncillos por fuera: se cambia de ropa y no le reconocen ni en su casa.

■ **RAPHAEL ES UN JOVEN PARISINO** que por las noches se convierte en el famoso ladrón Phantom R, una versión de Lupin III mezclada con Tony Manero. Acompañado de su perro Fondue, debe buscar a su padre desaparecido analizando escenarios icónicos de la capital francesa al más puro estilo *Profesor Layton*. Pero su sello de identidad es que siempre sale airoso de pruebas musicales que requieren mucho ritmo y coordinación, además de algo de memoria.

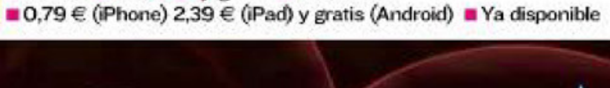
→ **AL MARGEN DE SEGUIR EL ATRACTIVO GUIÓN,** podemos volver a jugar todas las pruebas para superar puntuaciones o retar a un amigo, por lo que tenemos unas cuantas horas de diversión sencilla por delante. La música, los diálogos y la lograda recreación de París logran meternos en esta recomendable aventura.

NUESTRO VEREDICTO

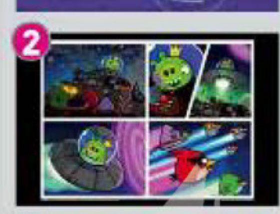
GRÁFICOS	75
SONIDO	82
DURACIÓN	76
DIVERSIÓN	80

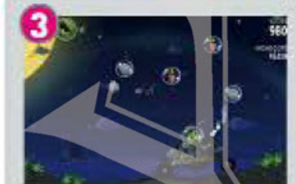
Valoración Un buen guión y una vistosa puesta en escena nos brindan un entretenido anime aderezado con pruebas rítmicas que retan a la autosuperación.

PUNTUACIÓN FINAL 79



3 ■ Arcade ■ Rovio ■ 1 jugador ■ Castellano
■ 0,79 € (iPhone) 2,39 € (iPad) y gratis (Android) ■ Ya disponible





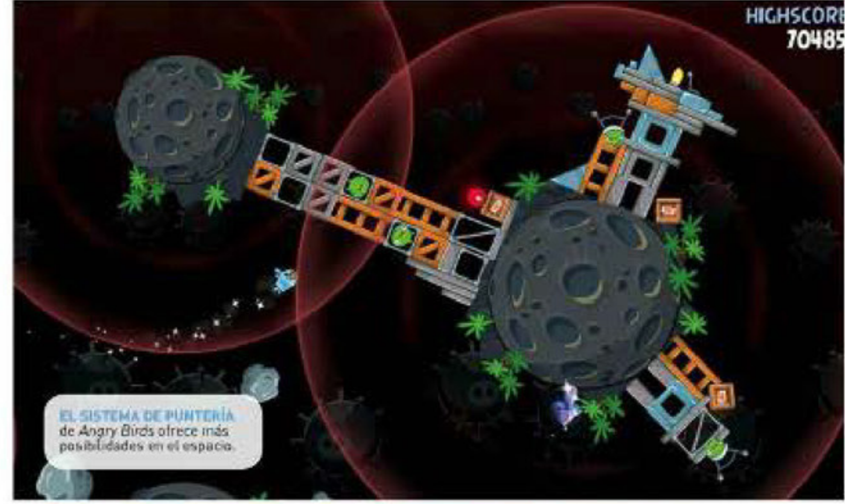
NOVEDADES ESPACIALES

En esencia estamos ante un *Angry Birds* "de toda la vida", pero con sutiles cambios en las físicas y en la estética, lo que da un nuevo aire a la saga.

1. **LA GRAVEDAD ES LA PRINCIPAL NOVEDAD.** Debemos adaptar nuestros disparos dependiendo del tamaño del planeta o de si los enemigos flotan en el vacío, en cuyo caso el pájaro sigue una línea recta constante sin detenerse debido a la ausencia de fricción.

2. **LOS PÁJAROS SON CASI LOS MISMOS,** aunque van disfrazados. También hay novatos como el pájaro de hielo y algunos cambios en los ya conocidos. Por ejemplo, ahora podemos elegir exactamente el punto hacia el que queremos que se lance como un kamikaze el pájaro amarillo.

3. **LOS JEFES FINALES** nos esperan al final de cada mundo. Siempre se trata de un cerdo en un vehículo especial al que no podemos dañar. Por eso debemos disparar al escenario con el objetivo de que las piedras le golpeen.



EL SISTEMA DE PUNTERÍA de *Angry Birds* ofrece más posibilidades en el espacio.



LAS FASES DE BONUS se abren cuando conseguimos tocar uno de los huevos dorados. Son imitaciones de juegos clásicos, como Arkanoid, Space Invaders o el propio Mario.

Cerdadas en el vacío

ANGRY BIRDS SPACE

Los "pájaros cabreados" han alcanzado un nivel de popularidad tan alto... que hasta se animan a conquistar el espacio.

■ **EL ORIGINAL, RÍO Y SEASONS.** Tres entregas llevábamos ya de *Angry Birds*. Y todos vienen a ser lo mismo. Claro que su adictiva propuesta y su precio hicieron que la saga superase a finales de 2011 los 350 millones de descargas, algo que no puede decir ni el mismísimo Mario. Esta entrega cambia su propuesta jugando con la gravedad. El desarrollo es muy similar: disparar pájaros con diferentes habilidades con un tirachinas para acabar con cerdos en sus fortificaciones. Sin embargo, ahora se traslada al espacio y podemos jugar los campos gravitatorios de satélites o grandes planetas y disparar hacia arriba o abajo.

→ **TAMBIÉN DEBUTA EL PÁJARO DE HIELO** y algunos de los antiguos personajes estrenan habilidades nuevas. A esto se unen una estética cuidada y diferente a lo que la saga nos tiene acostumbrados, jefes finales originales y niveles extra inspirados en clásicos como *Space Invaders*. Es corto (60 niveles más 30, de venta aparte), pero tan divertido como siempre y con suficientes novedades para justificar su asequible precio (o aguantar la publicidad de la versión de Android, que es gratuita). No nos extraña que se descargase 10 millones de veces en sus primeros tres días a la venta.

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	75
SONIDO	70
DURACIÓN	70
DIVERSIÓN	85

Valoración Esta entrega espacial no supone ni mucho menos la reinvención de la saga, pero sí es la que cambia más el desarrollo. Diversión segura.

PUNTUACIÓN FINAL 80

PS Vita
LEGO HARRY POTTER AÑOS 5-7

7 ■Aventura ■Warner Bros. ■1 Jugador ■Castellano (textos) ■40,95 €

LAS ÚLTIMAS 4 PELÍCULAS DE HARRY POTTER se transforman de nuevo en piezas de Lego, esta vez para PS Vita (no se trata de un "port" de la versión de PS3). Mientras superamos escenas ambientadas en Hogwarts y otros escenarios de la saga, hay que construir y derruir diversos bloques de piezas, con la entretenida y humorística dinámica de siempre. No faltan hechizos como lumos, reducto, wingardium leviosa o expecto patronum, a lo que se añade la disponibilidad de más de cien personajes, algunos con habilidades imprescindibles para superar ciertos puzles. También hay duelos. Se trata de un buen juego, pero peca de ser demasiado facilón, el control opcional con la pantalla táctil no responde bien y se han resumido demasiado las películas.


HARRY POTTER afronta la lucha definitiva contra el malvado Lord Voldemort.

Valoración Diversión rápida y sin complicaciones, aunque la adaptación de cada una de las películas es muy reduccionista. **76**









PS3 | JAK AND DAXTER TRILOGY

12 ■Aventura ■Sony ■1 Jugador ■Castellano ■39,95 €

LAS TRES AVENTURAS ORIGINALES de PS2 se reúnen aquí, con gráficos en HD y posibilidad de jugar en 3D. El primer juego es más plataformero, el segundo una aventura abierta y el tercero incluye muchos momentos de conducción.

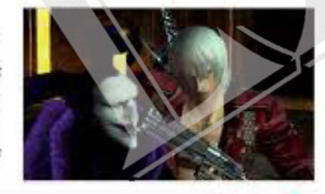


Valoración La cámara es muy molesta para los tiempos que corren, pero el desarrollo es tan ameno y variado como siempre. **82**

PS3 - 360 | DEVIL MAY CRY HD COLL.

16 ■Acción ■Capcom ■1 Jugador ■Castellano (textos) ■39,95 €

LAS CARNICERÍAS DE DANTE en PS2 se recopilan aquí: *Devil May Cry, Devil May Cry 2* y *Devil May Cry 3 Special Edition* con gráficos en alta definición, una galería de arte inédita y otra de sonido. Y toda la chulería de Dante, por supuesto.



Valoración La primera y la tercera parte aguantan el tipo, pero ya habíamos olvidado lo sosa que resultaba la segunda. **79**

PS3 - Xbox 360 | BATTLESHIP

16 ■Shoot'em up ■Activision ■1 Jugador ■Castellano ■ 59,95 €

SI LA PELÍCULA NO ES GRAN COSA, esta adaptación roza el desastre. Un "shooter" sin ritmo, técnicamente pobre, con el único aliciente de dar órdenes a nuestra flota en momentos puntuales... Y además es fácil y carece de modo online.



Valoración Sigue la línea de las peores adaptaciones de un "blockbuster". Incluso llega a aburrir por momentos. **54**

PS3 - Xbox 360 | ARMORED CORE V

12 ■Acción ■Namco-Bandai ■1 a 10 Jugadores ■Castellano (textos) ■60,95 €

A LOMOS DE UN ROBOT DE COMBATE, hay que superar cerca de 100 misiones en que los disparos y los saltos son la clave. Hay un extenso multijugador y un amplio editor, pero se hace repetitivo, es tosco y, técnicamente, casi es más propio de PS2.



Valoración El componente de acción está bien, pero el control es muy ortópedico y el apartado gráfico, de auténtico espanto. **66**





LOS ATAQUES ESPECIALES son así de contundentes... y de estéticos, la verdad.





SOLO HAY CHICAS en este torneo. La jefa final, Skullgirl, puede adoptar la forma de todas ellas. Eso no es muy original, la verdad...

PS3-360 | 16 ■ Lucha ■ Autumn Games ■ 1-2 jugadores ■ Inglés ■ 15 €/1200 ₵ ■ Contenido:

SKULLGIRLS

Los guerreros musculosos están demodé. Ahora, las chicas reclaman la corona de la lucha. Aunque sea la "cartoon".

■ **LA EXTRAÑA SKULLGIRL** era una pobre muchacha que fue corrompida por el místico objeto Skull Heart. Ahora, 8 luchadoras, a cada cual más extraña, han de competir para derrotarla. Con una estética de "sprites" maravillosamente animados, el juego es un "uno contra uno" de los de toda la vida, que incluye modo Arcade, Entrenamiento, Versus y Online. Se pueden organizar combates de hasta tres contra tres, con todas las variantes posibles. Los golpes especiales se ejecutan con los típicos comandos del género, pero la IA rival es más hábil de lo normal.

→ **LA ESCASA CIFRA DE LUCHADORAS** es la principal (pero importante) pega de este título, que por lo demás supone todo un deleite para los fans de las peleas más clásicas, tanto por su estética como por su control.

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	93
■ SONIDO	87
■ DURACIÓN	69
■ DIVERSIÓN	88

Valoración Los gráficos, el control y el online son una gozada. Una pena que se quede algo escaso de luchadoras y de modalidades de juego.

PUNTUACIÓN FINAL **87**

3DS | SHINOBI

12 ■ Acción ■ Sega ■ 1 Jugador ■ Inglés ■ 4 €

LOS CLÁSICOS DE GAME GEAR llegan por fin a 3DS. Esta primera hornada incluye *Shinobi*, la aventura original del sufrido Joe Musashi, que vio la luz en 1991. Podemos elegir el orden en el que jugamos los niveles, pero en todos hay una misma premisa: saltos y duelos complicados... y buscar ninjas a los que rescatar. Después, podremos tomar el control de los mismos. Al final, nos aguardan jefes finales de lo más puñeteros, por lo que os aconsejamos que evaluéis con calma qué armas usar y los patrones de ataque a seguir, porque no es tarea fácil.

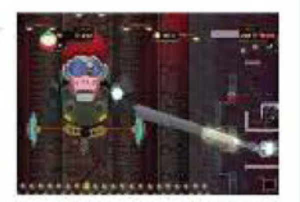


Valoración Muy vistoso para ser uno de los primeros juegos de Game Gear. Aunque muy difícil, supone un reto agradable. **84**

Xbox 360 | SOUTH PARK: TENORMAN'S REVENGE

16 ■ Acción ■ Other Ocean ■ De 1 a 4 Jugadores ■ Castellano ■ 5,99 €

LOS PERSONAJES MÁS GAMBERROS de los dibujos animados vuelven a participar en un videojuego. Esta vez toca enfrentarse al pesado de Scott Tenorman. El desarrollo alterna plataformas con momentos de acción "cómico-salvaje", al estilo de la serie. Lo mejor es que hasta cuatro jugadores pueden dar caña a la vez con toda la pandilla, lo que aumenta bastante la diversión pero el inexacto control en los saltos puede espantar a muchos, ya que complica el juego.



Valoración El espíritu alocado de la serie está muy bien representado, pero el frustrante control nos frena a menudo. **60**



Xbox 360 SINE MORA

16 ■ Shooter ■ Grasshopper / Digital Reality ■ 1 jugador ■ Castellano ■ 1200 ₵

EL GÉNERO DE LOS DISPAROS en 2D vuelve por la puerta grande y con una propuesta original: hay un tiempo limitado para completar cada nivel, pero podemos aumentar nuestro crono a base de destruir naves enemigas, encontrar items o alcanzar las zonas clave de los escenarios. Pero claro, si somos alcanzados por los malos, nuestra barra de tiempo (que hace las veces también de medidor de salud) se ve reducida. Por supuesto, no podían faltar a la cita los gigantescos jefes finales, que aumentan la dificultad (y espectacularidad) de cada escenario.
Para meter más "chicha" en las partidas, los desarrolladores se han currado una trama compleja y profunda, la cual da pie a que controlemos a diferentes pilotos (medio humanos, medio animales, pero todos con una historia interesante) a lo largo de nuestro progreso.

Valoración Es casi un milagro que a estas alturas se cree un shooter innovador, pero aquí está. La trama es algo enrevesada. **87**

Wii | MEGA MAN X

7 ■ Acción ■ Capcom ■ 1 jugador ■ Inglés ■ 800 Wii Points

MEGA MAN SALTÓ A SUPER NINTENDO con este título que ahora recupera la Consola Virtual de Wii. Con el salto a la 16 bits, los gráficos pasaron a ser algo más serios y llamativos. Por lo demás, era el Mega Man de siempre: teníamos que avanzar por los complicadísimos niveles a base de saltos y disparos para enfrentarnos a los temibles jefes finales. Este título supuso, además, el estreno de Zero como acompañante y el de Sigma como archi-enemigo. Si su dificultad no os asusta, no dejéis de probarlo.

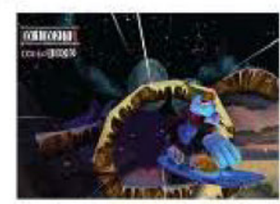


Valoración Gráficos, banda sonora y jugabilidad han aguantado divinamente el paso del tiempo. Mejor con mando clásico. **88**

PS3-360 | RAYMAN 3 HD

7 ■ Plataformas ■ Ubisoft ■ 1 jugador ■ Castellano ■ 7,99 €/800 ₵

APARECIÓ EN 2003 para todas las consolas de la época y ahora *Rayman 3* regresa con gráficos mejorados (en HD y a 60 frames por segundo) y un sonido más limpio. El resto no ha variado: toca recorrer niveles tridimensionales en los que encontramos disfraces que nos dotan de habilidades especiales. También nos enfrentamos a decenas de minijuegos, que incluyen carreras, piruetas o pruebas de disparo. Los niños disfrutarán especialmente de un contenido lleno de humor y pruebas más sencillas de lo que acostumbra a ofrecer Rayman.



Valoración Se agradecen la "actualización" y la variedad de pruebas, si bien la cámara y el control son un poco molestos. **72**

PS3-360 | WRECKED: REVENGE REVISITED

12 ■ Velocidad/Acción ■ Supersonic Software ■ De 1 a 4 jugadores ■ Castellano ■ 15 € / 1200 ₵

LOS CREADORES DE MICROMACHINES V4 firman este nuevo juego de carreras en el que importa tanto correr como hacer la puñeta a los rivales con nuestras armas y contravolantes. Lamentablemente, no hay demasiados circuitos para elegir (se reducen a seis) y en el modo para un jugador no hay carreras, solo retos sueltos. El multijugador incluye pruebas divertidas y carreras normales, pero la fluidez brilla por su ausencia por evidentes problemas de lag.



Valoración Gráficos simples, problemas de lag y una oferta de modos escasa para el precio que tiene... Demasiadas pegas. **48**

PS3 | WHEELS OF DESTRUCTION

12 ■ Acción ■ Gelid Games ■ De 1 a 12 jugadores ■ Castellano ■ 9,99 €

UNA BATALLA DE VEHÍCULOS al estilo Mad Max siempre resulta atractiva, pero lamentablemente, la gracia de este juego se queda en su propuesta. Solo hay 6 vehículos y 5 armas para elegir y los modos de juego se reducen a batallas de todos contra todos y un Captura la Bandera. Por suerte, existe la posibilidad de competir online, pero el lag es tan acusado que resulta muy incómodo organizar una partida. El resto de los aspectos técnicos tampoco ayudan en exceso al resultado.



Valoración Su planteamiento inicial se ve anulado por sus serias carencias técnicas y por su escasa oferta de juego. **50**

Xbox 360 | ANOMALY: WARZONE EARTH

12 ■ Estrategia ■ 11 Bit Studios ■ 1 jugador ■ Castellano (textos) ■ 800 ₵

MISTERIOSOS OBJETOS han caído sobre Bagdad y Tokio y nuestra misión es comandar las unidades militares que acabarán con la amenaza. Para ello, las dirigimos en 2D como en un tablero, mientras reparamos y compramos blindados y desplegamos tácticas defensivas. Antes de nada diseñaremos el recorrido que seguirán las unidades. La historia dura unas 4 horas, que se doblan con 3 modos más basados en misiones cortas. No hay multijugador, pero el desarrollo se hace entretenido.



Valoración Su estilo pausado puede no gustar a todos, pero es fácil "picarse" planificando niveles y acaba resultando divertido. **80**

3DS | SONIC TRIPLE TROUBLE

7 ■ Plataformas ■ Sega ■ 1 jugador ■ Inglés ■ 5 €

EL CUARTO JUEGO DE SONIC EN GAME GEAR es otro de los recién llegados a 3DS. Este título de 1994 nos permitía elegir entre Sonic o Tails para luego recorrer seis largas zonas (con 3 niveles cada una) en las que saltar, correr, atravesar loopings y, por supuesto, recolectar centenares de anillos y las escurridizas Esmeraldas del Caos. Contábamos con items especiales como unas botas voladoras o una tabla de snow. Falta nos hacían para derrotar a Robotnik, Knuckles y a Fang el cazarrecompensas.



Valoración Pese a los años que han pasado, resulta vistoso y variado. Un poco facilón en general, pero muy agradable. **78**

Xbox 360 | FEZ

3 ■ Plataformas ■ Polytron ■ 1 jugador ■ Inglés ■ 800 ₵

GÓMEZ ES UN MUCHACHO BIDIMENSIONAL que ha de embarcarse en una aventura plataformera asombrosa: al rotar la cámara, puede localizar nuevos lugares o aprovechar los efectos ópticos para alcanzar zonas que parecían muy distantes, al estilo *Echochrome*. Además de ingeniosos puzzles (impagable el uso de códigos QR) y muchas referencias a clásicos de los videojuegos, este título cuenta con un apartado gráfico increíblemente detallado.







Valoración Puede parecer simple los dos primeros segundos, pero pronto descubrimos un mundo original, nostálgico y muy atractivo. **90**

265 Tiendas en toda España



Entra en www.GAME.es/tiendas y encuentra tu tienda más cercana



Nuevo Servicio



Entra en www.game.es y conoce una nueva forma de comprar

Entra en **la tienda más Grande del mundo de los Videojuegos** y realiza tu pedido.

Encontrarás la más amplia selección de productos.

GAME

Elige dónde enviarlo entre nuestras 265 tiendas.



Te avisamos de cuándo puedes venir a recoger tu pedido.

Podrás efectuar el pago cómodamente en tu tienda GAME.



¡Los Mejores Juegos al Mejor Precio!



Promoción limitada a 1.000 uds.



Promoción limitada a 500 uds.

Kinect + Kinect Adventures

Nuevo precio

Por sólo 99,95 €





Consulta la lista completa de juegos en tu tienda GAME



Precio válido para tarjetas de 4.200 puntos y tarjetas de 12 meses Xbox Live



VARIOS



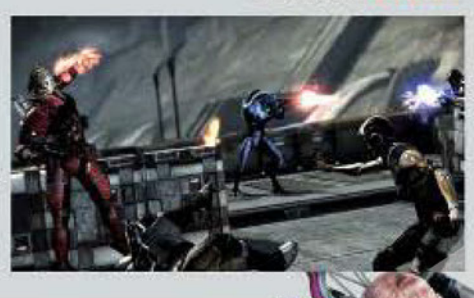
MASS EFFECT 3

PS3-360 | Precio: Gratis - 165 MB.

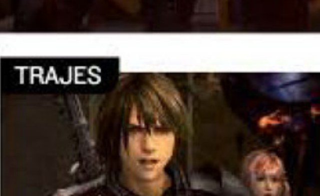
Resurgimiento

EL MODO MULTIJUGADOR crece con esta expansión, que no puede ser mucho más completa de lo que ya es: dos escenarios particularmente buenos, seis especies nuevas (centinela batariano, soldado batariano cazador geth, señor de la guerra krogan y justiciera asari), tres armas y cuatro dispositivos que mejoran nuestro rendimiento. Lo mejor de todo es que este pack no os va a costar ni un céntimo. ¿Veis, desarrolladores, como se puede dar calidad gratis?

VALORACIÓN ★★★★★



TRAJES



FINAL FANTASY XIII-2

PS3-Xbox 360
1,99 € / 240 ₵ cada uno - 908 KB

Armadura de N7

LA ARMADURA DE SHEPARD (*Mass Effect 3*) ya forma parte del vestuario de Noel y Serah. Podían ser más baratos, pero la verdad es que molan un "puñao".

VALORACIÓN ★★★☆☆



EPISODIO

ASURA'S WRATH

PS3 - Xbox 360 | 1,99 € / 160 ₵ cada uno

Episodios 11.5 y 15.5

ENTRE LOS EPISODIOS 11 Y 12 del juego hay una laguna argumental que se completa con este descargable. Por su parte, el 15.5 va más allá del sorprendente final del juego. Cada episodio incluye secuencias de anime y una estética propias. Eso sí, no esperéis una revolución en términos de jugabilidad...

VALORACIÓN ★★★☆☆

VARIOS



GEARS OF WAR 3

Xbox 360 | 800 ₵ - 378 MB

Forces of Nature

CINCO MAPAS MÁS para el multijugador, además del regreso del modo Guardián (hay que eliminar al líder de cada grupo antes de ir a por los demás), siete nuevos conjuntos de skins y 250 nuevos puntos de logros es lo que ofrece este completísimo pack. Si teníais el Season Pass, os sale gratis.

VALORACIÓN ★★★★☆

VARIOS

RESIDENT EVIL OP. RACCOON CITY

Xbox 360 | 320 ₵ - 2,68 MB

Modo Némesis

ESTE MODO EXCLUSIVO para Xbox 360 propone partidas multijugador para dos bandos. Cada uno ha de buscar en el mapa un dispositivo que permita controlar a Némesis. El que lo consiga, podrá aniquilar a los rivales con facilidad. Un modo muy divertido, pero a un precio altísimo, en nuestra opinión.

VALORACIÓN ★★★☆☆

DEMOS



SNIPER ELITE 2

El regreso del juego de francotiradores nos propone un objetivo imposible: acabar con Hitler. En la demo que ya se ha publicado podemos empezar a familiarizarnos con su particular mecánica en una misión. Nos toca entrar en una de las primeras misiones del título, en la que hemos de infiltrarnos en las calles de la ciudad de Schöneberg. Hemos de encarnar al agente Karl Fairburne, cuya tarea es colocar una bomba en un convoy blindado que avanza a la urbe.

SUMMER STARS 2012

La llegada de los Juegos Olímpicos suele traer consigo una plétora de videojuegos deportivos. Uno de los primeros es éste, que se centra en deportes de verano y desafíos especiales, todo con un planteamiento bastante arcade. Podéis probar la demo en Xbox 360.



RHYTHM THIEF

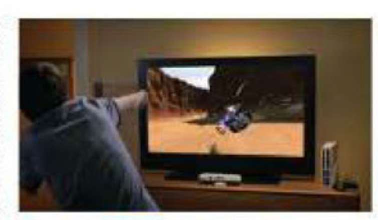
El nuevo juego musical de Sega se puede probar en la demo para Nintendo 3DS. Los 3 minijuegos que incluye os servirán para familiarizaros con su control... e incluso podéis someteros a sus calificaciones, para ver si tenéis sentido del ritmo.

MULTIMEDIA



LITTLE BIG PLANET KARTING

Los sackboys se pasan a la velocidad con este título, que promete fusionar los juegos tipo Mario Kart con el espíritu Little Big Planet. En el tráiler para PlayStation 3 podéis ver todo lo que ofrecerá el juego.



KINECT STAR WARS

El tráiler de lanzamiento nos cuenta en clave de humor cómo, en el fondo, a todos nos gustaría vivir las aventuras de la saga galáctica. ¡Pues ya se puede, oye! Echadle un ojo para descubrir sus posibilidades.



LEGO BATMAN 2

El Caballero Oscuro volverá a darse una capa de color y "jachondeo" con esta nueva versión LEGO de sus aventuras. Ya podéis descargar el tráiler de presentación en Xbox 360 y PlayStation 3.



CANAL+ YOMVI

Una nueva aplicación de vídeo nos permite disfrutar cuando queramos de los contenidos de Canal+ en nuestra Xbox 360. El interfaz está optimizado para Kinect, así que navegar es de lo más cómodo.

NOTICIAS

SUPER... Y AHORA CON ONLINE



Super Street Fighter II ya estaba disponible en su versión Super Nintendo para Wii, pero ahora podéis descargar la de Mega Drive con un modo online incorporado. ¡Por fin "retocan" la Consola Virtual!

GRITARÁS "FUS RO DAH"... DE VERDAD

Bethesda anuncia que van a lanzar una actualización para la versión 360 de *Skyrim*. El juego se hará compatible con los comandos de voz de Kinect. Podremos dialogar o lanzar gritos con nuestra voz.

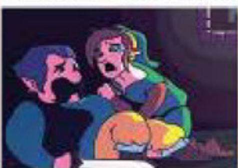
VIVE LA EUROCOPA

¿Ya habéis dominado *FIFA 12*? Pues bien, preparaos para descargar el pack de expansión *UEFA Euro 2012* para Xbox 360 y PS3. Os permitirá jugar en los 8 estadios oficiales del torneo y entrar en el modo Expedición, en el que puedes organizar una selección con los jugadores que vayas derrotando. Consigue este nuevo pack por 1800 ₵ en Xbox 360 o 19,95 € en PS3.

EL RETORNO DEL DRAGÓN

Majesco acaba de anunciar el desarrollo de *Double Dragon Neon* para PS3 y Xbox 360, una suerte de "remake" del clásico de las recreativas. Según cuentan, no será un mero lavado de cara, sino que habrá variaciones en la jugabilidad y se incluirán referencias a los 80 en la música o los gráficos. Podrá descargarse este verano.

La web del mes



THE AWESOME SERIES

En **www.youtube.com/show?p=pc3eDjh1vLE&tracker=show_av** se ofrecen divertidas parodias animadas de juegos clásicos. Eso sí, solo para mayores de 18.




LOS MEJORES

TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales

TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:
- losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

VUESTROS FAVORITOS



Puesto	Juego	Plataforma	Movimiento	Posición anterior	Meses en lista
1	The Elder Scrolls V: Skyrim	PS3 - XBOX 360		1	2
2	Uncharted 3	PS3	↑	6	6
3	Red Dead Redemption	PS3 - XBOX 360	↓	2	4
4	Battlefield 3	PS3 - XBOX 360	R	-	1
5	FIFA 12	PS3 - XBOX 360	R	-	1
6	GTA IV	PS3 - XBOX 360	R	1	5
7	Resident Evil 5	PS3 - XBOX 360	R	-	1
8	Assassin's Creed: Revelations	PS3 - XBOX 360		8	5
9	CoD: Modern Warfare 3	PS3 - XBOX 360	R	-	1
10	Final Fantasy XIII-2	PS3 - XBOX 360	↓	3	3

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

NUEVA ENTRADA EN LISTA R: REENTRADA EN LISTA

LOS MÁS ESPERADOS



1 Assassin's Creed III
PS3 - XBOX 360
Sigiloso, como una sombra; Sólo un asesino de este calibre podía arrebatar a GTA V el título de "más deseado".
FECHA: OCTUBRE

2 GTA V
PS3 - XBOX 360
La escasez de nuevos datos junto a la incertidumbre sobre la fecha de lanzamiento ha hecho perdáis un pelín de interés por este regreso.
FECHA: SIN DETERMINAR

3 Resident Evil 6
PS3 - XBOX 360
Todo lo contrario que con este juego, cuya información "filtrada" y el anuncio del adelanto en su salida logran mantener la expectación.
FECHA: OCTUBRE

4 Tomb Raider
PS3 - XBOX 360
La vuelta de Lara Croft siempre es motivo de alegría, pero si encima su nueva aventura promete tanta calidad... ¡las ganas suben!
FECHA: OTOÑO

5 The Last of Us
PLAYSTATION 3
Ni un virus letal, ni zombis... está claro que no os dejáis amedrentar fácilmente y ya estáis deseando recorrer estos inhóspitos parajes.
FECHA: SIN DETERMINAR

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

Puesto	Juego	Nota media	Hobby Consolas (Revista líder en España)	Famitsu (Revista líder en Japón)	IGN (Web líder en Reino Unido)	Game Informer (Revista líder en EE.UU.)	Gamespot (Web líder en EE.UU.)	Edge (Revista líder en Reino Unido)
1	Zelda Skyward Sword (Wii)	95	97/100 "La traca final que Wii y sus jugadores merecen"	40/40 "Marca el inicio de una nueva y dorada época para Zelda"	100/100 "Unos personajes, escenarios e historia inolvidables"	10/10 "Tiene la mejor historia de toda la saga"	7,5/10 "Los ailes no perdonan y la mecánica está muy vista"	10/10 "La mejor muestra de las posibilidades que ofrece Wii"
2	Skyrim (PS3 - XBOX 360)	95	96/100 "Es uno de los grandes juegos del año (como poco)"	40/40 "El mejor RPG para un solo jugador en consola"	95/100 "Uno de los mejores juegos de rol jamás producidos"	9,5/10 "De lo más grande y completo que hemos jugado."	9,0/10 "Sería un RPG perfecto si no tuviera algunos 'bugs'"	9/10 "Un precioso mundo lleno de posibilidades casi sin límite"
3	Batman: Arkham City (PS3 - XBOX 360)	94	94/100 "Batman vuelve con una aventura mejor y más grande"	37/40 "Mola moverse por un mundo abierto siendo Batman"	95/100 "Mejora al anterior y a la mayoría de juegos del mercado"	10/10 "Uno de los mejores y más divertidos juegos del año"	9,0/10 "Una aventura inolvidable que atrapa de principio a fin"	9/10 "Nos muestra al auténtico Batman en acción."
4	Gears of War 3 (XBOX 360)	93	94/100 "Una sinfonía de disparos, explosiones y tipos duros"	39/40 "El modo Historia es dramático y profundo"	90/100 "Uno de los mejores juegos de acción en tercera persona"	9,5/10 "La culminación de una de las mejores sagas modernas"	9,5/10 "La campaña es una obra maestra repleta de emociones"	9/10 "Está tan pulido que convierte a muchos juegos en cutres"
5	Uncharted 3 (PS3)	93	96/100 "Una obra maestra que no olvidaréis nunca"	35/40 "Acción sin descanso en un entorno de película"	95/100 "Un juegazo en absolutamente todos los apartados"	9,5/10 "Es mucho más que una película intensa y sublime"	9,0/10 "La entrega más bonita y divertida de toda la serie"	9/10 "Otra joya en la corona de esta genial saga"
6	CoD: Modern Warfare 3 (PS3 - XBOX 360)	91	95/100 "Una campaña espectacular y un online equilibrado"	39/40 "La campaña es tan emocionante como siempre"	90/100 "Posee el modo online más completo de toda la serie"	9,0/10 "Cumple sobradamente con todas las expectativas"	8,5/10 "Tan bueno como de costumbre, aunque no innova casi nada"	9/10 "Un completo y, a veces alucinante, capítulo final"
7	Forza Motorsport 4 (XBOX 360)	90	94/100 "Está a la altura de los mejores de la historia del género"	38/40 "Una calidad gráfica para quitarse el sombrero"	95/100 "Un simulador de velocidad que va más allá"	9,3/10 "Aún con pocos cambios, es una experiencia fresca"	8,5/10 "Se limita a mejorar todo lo que vimos en Forza 3"	8/10 "Ligeramente más excitante que Gran Turismo 5"
8	Kid Icarus: Uprising (3DS)	84	90/100 "Sus enormes posibilidades le hacen imprescindible"	40/40 "La vuelta de Pit no ha podido ser más acertada"	85/100 "La aventura ofrece diversión y adicción en estado puro"	7/10 "La idea es buena, pero el control no acompaña"	8/10 "Una vez superado el control, la experiencia es buena"	8/10 "La espera ha merecido la pena y el juego convence"
9	MGS 3D: Snake Eater (3DS)	82	91/100 "Es una obra maestra, aunque acusa el paso de los años"	33/40 "El control no es todo lo preciso que debiera"	85/100 "Todo un juegazo, sobre todo si no lo has jugado antes"	7,5/10 "No aporta nada nuevo a lo que ya vimos en PS2"	8/10 "Sin duda la mejor versión de este genial título"	8/10 "Luce aún mejor que la versión HD para PS3 y 360"
10	Ninja Gaiden 3 (PS3 - XBOX 360)	61	83/100 "La dificultad es todo un desafío, pero no innova"	36/40 "Supera a los anteriores en todos los apartados"	30/100 "Uno de los peores juegos de acción que hemos sufrido"	6/10 "Es la entrega más floja de la historia de la saga"	5,5/10 "Una sucesión de combates y tajos sin sentido"	5/10 "No convence ni a fans ni a neófitos de la saga"

Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** se eligen por la redacción entre los más populares del momento.

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... Uncharted: El Abismo de Oro

La valoración de Hobby Consolas (nº 246) fue de 91.
Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:





Vita empieza fuerte
Genaro Rodríguez
"Es Uncharted y es un juego imprescindible, aunque su experiencia no es tan total como en una consola de sobremesa"
NOTA 86



A la altura de la saga
Roberto García
"No es tan bueno como los anteriores, pero conserva todo lo bueno de la saga y gráficamente es impresionante".
NOTA 93



Aventuras "de cine"
Esli Daniel Mtnez
"Otro gran Uncharted; espectacular y emocionante, pero tan cinematográfico que me sentí más espectador que cómplice".
NOTA 86



Larga vida a Drake
Daniel Tony
"Lo compré de salida y es impresionante: realismo jamás visto en una portátil, banda sonora increíble y jugabilidad imprescindible".
NOTA 95

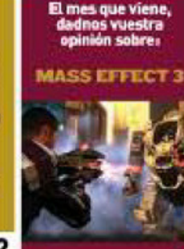


Nathan se queda atrás
Oscar Alonso
"Los nuevos controles molan y técnicamente el juego es impecable, aunque no mantiene el nivel jugable de sus hermanos mayores".
NOTA 87



Vita va a por todas
Ignacio Herrero
"Me ha sorprendido gratamente: para ser un juego de lanzamiento tiene una calidad enorme y mantiene las virtudes de la saga".
NOTA 92

El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:
MASS EFFECT 3





LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por consolas y los favoritos de la redacción

NUEVO



PLAYSTATION 3

Aventura/Acción	Nota	Precio
1 GTA IV	97	29,90 €
2 Uncharted 3	96	36,95 €
3 Red Dead Redemption	96	29,90 €
4 Metal Gear Solid 4	96	29,90 €
5 Resident Evil 5 Gold	96	39,90 €
6 God of War III	95	39,90 €

Shoot'em up	Nota	Precio
1 Call of Duty MW 3	95	70,95 €
2 Killzone 3	95	29,90 €
3 Battlefield 3	91	69,95 €

Plataformas	Nota	Precio
1 Little Big Planet 2	95	29,90 €
2 Little Big Planet	95	29,90 €
3 Sonic Generations	87	36,90 €

Velocidad	Nota	Precio
1 Gran Turismo 5	95	29,90 €
2 F1 2011	92	44,95 €
3 Dirt 3	92	54,90 €

Fútbol	Nota	Precio
1 FIFA 12	94	46,90 €
2 FIFA 11	94	29,90 €
3 Pro Evolution Soccer 2012	80	39,90 €

Rol	Nota	Precio
1 Skyrim	96	63,90 €
2 Fallout New Vegas	94	39,90 €
3 Mass Effect 3	93	69,95 €

Lucha	Nota	Precio
1 Super Street Fighter IV	95	39,90 €
2 U. Marvel vs Capcom 3	94	39,95 €
3 Mortal Kombat	94	29,95 €

Deportivos	Nota	Precio
1 NBA 2K12	94	26,90 €
2 Virtua Tennis 4	92	26,90 €
3 Top Spin 4	91	29,95 €

Varios	Nota	Precio
1 Rock Band 3	94	29,90 €
2 Guitar Hero World Tour	94	9,90 €
3 Portal 2	90	29,90 €

El juego del mes

PROTOTYPE 2

El sargento James Heller es el nuevo protagonista de la continuación de *Prototype*, que una vez más apuesta por una aventura de acción repleta de libertad, y en la que las transformaciones y poderes de nuestro héroe son uno de los elementos clave en el desarrollo.



Wii

Aventura/Acción	Nota	Precio
1 Zelda Skyward Sword	97	49,95 €
2 Metroid Prime Trilogy	95	39,90 €
3 No More Heroes 2	90	19,90 €
4 Resident Evil 4	90	29,90 €
5 Madworld	90	9,90 €
6 Metroid: Other M	89	39,90 €

Shoot'em up	Nota	Precio
1 CoD: Black Ops	91	59,90 €
2 Call of Duty MW	90	39,90 €
3 The Conduit	90	9,90 €

Plataformas	Nota	Precio
1 Super Mario Galaxy 2	97	49,90 €
2 Super Mario Galaxy	97	25,90 €
3 New Super Mario Bros	94	49,90 €

Velocidad	Nota	Precio
1 Mario Kart	91	49,90 €
2 Excite Truck	82	29,90 €
3 NFS Carbono	80	9,90 €

Fútbol	Nota	Precio
1 Pro Evolution 2011	88	9,90 €
2 Pro Evolution 2012	87	19,90 €
3 FIFA 12	86	29,95 €

Rol	Nota	Precio
1 The Last Story	93	46,60 €
2 Monster Hunter Tri	93	48,90 €
3 Xenoblade Chronicles	90	50,95 €

Lucha	Nota	Precio
1 Super Smash Bros Brawl	94	39,90 €
2 Tatsunoko vs Capcom	92	39,90 €
3 Dragon Ball BT 3	90	29,90 €

Deportivos	Nota	Precio
1 Virtua Tennis 4	92	29,90 €
2 Wii Sports Resort	90	64,90 €
3 Mario & Sonic Londres	84	54,95 €

Varios	Nota	Precio
1 Guitar Hero World Tour	94	29,90 €
2 Rock Band 2	94	29,90 €
3 Wii Fit Plus	87	19,90 €

El juego del mes

PANDORA´S TOWER

La mecánica de este título nos insta a derrotar a 13 enemigos finales para salvar a nuestra novia. Para lograrlo toca escalar 13 torres mientras acabamos con cientos de monstruos, resolvemos puzles y saltamos plataformas.



XBOX 360

Aventura/Acción	Nota	Precio
1 GTA IV	97	29,90 €
2 Red Dead Redemption	96	29,90 €
3 Resident Evil 5	96	29,90 €
4 Gears of War 3	94	59,90 €
5 Batman Arkham City	94	39,95 €
6 AC: Revelations	90	49,95 €

Shoot'em up	Nota	Precio
1 Halo: Reach	96	39,90 €
2 Halo 3	96	19,90 €
3 Call of Duty: MW 3	95	70,95 €

Plataformas	Nota	Precio
1 Sonic Generations	87	36,90 €
2 Spyro La fuerza del...	81	29,90 €
3 Sonic the Hedgehog	68	19,90 €

Velocidad	Nota	Precio
1 Forza Motorsport 4	94	54,95 €
2 F1 2011	92	44,90 €
3 Dirt 3	92	54,90 €

Fútbol	Nota	Precio
1 FIFA 12	94	46,90 €
2 FIFA 11	94	29,90 €
3 Pro Evolution Soccer 2012	80	39,90 €

Rol	Nota	Precio
1 Skyrim	96	63,90 €
2 Fallout New Vegas	94	39,90 €
3 Mass Effect 3	93	69,95 €

Lucha	Nota	Precio
1 Super Street Fighter IV	95	39,90 €
2 U. Marvel vs Capcom 3	94	39,95 €
3 Mortal Kombat	94	29,95 €

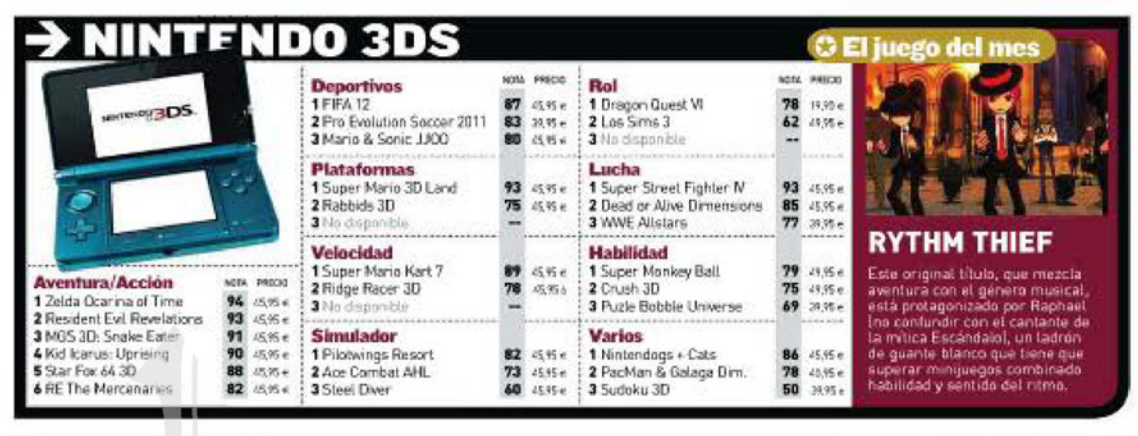
Deportivos	Nota	Precio
1 NBA 2K12	94	26,90 €
2 Virtua Tennis 4	92	26,90 €
3 Top Spin 4	91	29,95 €

Varios	Nota	Precio
1 Rock Band 3	94	29,90 €
2 Portal 2	90	29,90 €
3 Tropico 4	82	29,90 €

El juego del mes

THE WITCHER 2

A pesar de que no pudimos disfrutar de la primera entrega en consola, este genial RPG va a calmar las ansias roleras de los jugadores de Xbox 360. Con unos combates llenos de acción y unas posibilidades tremendas, no os lo podéis perder si os gusta el género.



NINTENDO 3DS

Aventura/Acción	Nota	Precio
1 Zelda Ocarina of Time	94	45,95 €
2 Resident Evil Revelations	93	45,95 €
3 MGS 3D: Snake Eater	91	45,95 €
4 Kid Icarus: Uprising	90	45,95 €
5 Star Fox 64 3D	88	45,95 €
6 RE The Mercenaries	82	45,95 €

Deportivos	Nota	Precio
1 FIFA 12	87	45,95 €
2 Pro Evolution Soccer 2011	83	39,95 €
3 Mario & Sonic JJOO	80	45,95 €

Plataformas	Nota	Precio
1 Super Mario 3D Land	93	45,95 €
2 Rabbids 3D	75	45,95 €
3 No disponible	--	

Velocidad	Nota	Precio
1 Super Mario Kart 7	89	45,95 €
2 Ridge Racer 3D	78	45,95 €
3 No disponible	--	

Simulador	Nota	Precio
1 Pilotwings Resort	82	45,95 €
2 Ace Combat AHL	73	45,95 €
3 Steel Diver	60	45,95 €

Rol	Nota	Precio
1 Dragon Quest VI	78	19,90 €
2 Los Sims 3	62	49,95 €
3 No disponible	--	

Lucha	Nota	Precio
1 Super Street Fighter IV	93	45,95 €
2 Dead or Alive Dimensions	85	45,95 €
3 WWE Allstars	77	39,95 €

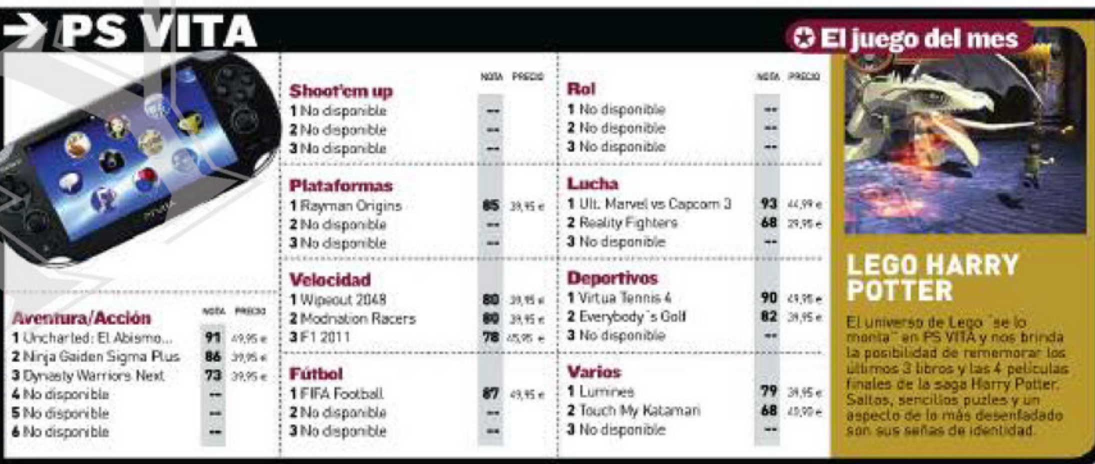
Habilidad	Nota	Precio
1 Super Monkey Ball	79	49,95 €
2 Crush 3D	75	49,95 €
3 Puzle Bobble Universe	69	39,95 €

Varios	Nota	Precio
1 Nintendogs + Cats	86	45,95 €
2 PacMan & Galaga Dim.	78	45,95 €
3 Sudoku 3D	50	39,95 €

El juego del mes

RYTHM THIEF

Este original título, que mezcla aventura con el género musical, está protagonizado por Raphael (no confundir con el cantante de la mítica Escándalo), un ladrón de guante blanco que tiene que superar minijuegos combinado habilidad y sentido del ritmo.



PS VITA

Aventura/Acción	Nota	Precio
1 Uncharted: El Abismo...	91	49,95 €
2 Ninja Gaiden Sigma Plus	86	39,95 €
3 Dynasty Warriors Next	73	39,95 €
4 No disponible	--	
5 No disponible	--	
6 No disponible	--	

Shoot'em up	Nota	Precio
1 No disponible	--	
2 No disponible	--	
3 No disponible	--	

Plataformas	Nota	Precio
1 Rayman Origins	85	39,95 €
2 No disponible	--	
3 No disponible	--	

Velocidad	Nota	Precio
1 Wipeout 2048	80	39,95 €
2 Modnation Racers	80	39,95 €
3 F1 2011	78	45,95 €

Fútbol	Nota	Precio
1 FIFA Football	87	49,95 €
2 No disponible	--	
3 No disponible	--	

Rol	Nota	Precio
1 No disponible	--	
2 No disponible	--	
3 No disponible	--	

Lucha	Nota	Precio
1 Ult. Marvel vs Capcom 3	93	44,99 €
2 Reality Fighters	68	29,95 €
3 No disponible	--	

Deportivos	Nota	Precio
1 Virtua Tennis 4	90	49,95 €
2 Everybody´s Golf	82	39,95 €
3 No disponible	--	

Varios	Nota	Precio
1 Lumines	79	39,95 €
2 Touch My Katamari	68	49,90 €
3 No disponible	--	

El juego del mes

LEGO HARRY POTTER

El universo de Lego "se lo monta" en PS VITA y nos brinda la posibilidad de rememorar los últimos 3 libros y las 4 películas finales de la saga Harry Potter. Saltos, sencillos puzles y un aspecto de lo más desenfadado son sus señas de identidad.



NDS

Imprescindibles	Nota	Precio
1 GTA: Chinatown Wars	97	29,90 €
2 Zelda Phant. Hourglass	96	39,90 €
3 Zelda Spirit Tracks	96	29,90 €
4 Kingdom Hearts	95	40,90 €
5 Mario Kart DS	94	39,90 €
6 Super Mario 64 DS	93	39,90 €
7 New Super Mario Bros	93	29,90 €
8 Metroid Prime Hunters	93	29,90 €
9 Chrono Trigger	93	29,90 €
10 P. Layton y el Futuro...	91	39,90 €

El juego del mes

INAZUMA ELEVEN 2

Sin apenas diferencias entre Tormenta de Fuego y Ventisca Eterna, esta continuación sigue apostando por mezclar el rol con encuentros futbolísticos y añade algunas novedades, como nuevos movimientos y técnicas y un montón de compañeros que reclutar para nuestro equipo.



PSP

Imprescindibles	Nota	Precio
1 GTA: Vice City Stories	96	14,90 €
2 GTA: Liberty City Stories	96	14,90 €
3 God of War: G. of Sparta	95	9,90 €
4 Gran Turismo	95	19,90 €
5 God of War: Chains...	95	9,90 €
6 Tekken Dark Resurrec.	95	19,90 €
7 MGS: Peace Walker	94	19,90 €
8 Silent Hill Origins	94	19,90 €
9 Kingdom Hearts BBS	94	29,90 €
10 Little Big Planet	93	19,90 €

El juego del mes

SILENT HILL ORIGINS

Ahora que la saga de terror vuelve a estar de actualidad gracias a las remasterizaciones de la segunda y tercera entrega en HD y al estreno de *Downpour* en PS3 y Xbox 360, es buena idea revivir este juegazo de PSP, que conserva todos elementos que han dado fama a la serie.

TOP DESCARGABLES

Bazar Xbox Live

JUEGOS ARCADE: Originales y exclusivos para descarga

1	Portal: Still Alive	1200	629 MB
2	Fez	800	N/D
3	Braid	1200	144 MB
4	Trine 2	1200	1080 MB
5	Skullgirls	1200	1,19 GB



Fez
No creáis que con este aspecto es un juego simple. Fez es una experiencia original y enganchante.

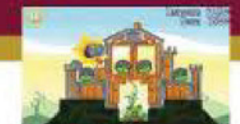
JUEGOS INDIE: Títulos creados por los usuarios

1	Rotor´Scope	240	96 MB
2	Artoon	400	26 MB
3	Arkedo Series: Pixel!	240	80 MB
4	Cthulhu Saves the World	240	149 MB
5	Infinity Danger	80	22 MB

Store PS3

JUEGOS EXCLUSIVOS DE PS3

1	Tekken Dark Resurrection Online	19,99 €	830 MB
2	Wipeout HD	17,99 €	997 MB
3	Braid	9,99 €	240 MB
4	Trine 2	15 €	1080 MB
5	Journey	12,99 €	591 MB



Angry Birds
Ahora que la versión Space llega a dispositivos móviles, refrescad las bases con la versión original del juego.

MINIS: Juegos pequeños para PS3, Vita y PSP

1	Angry Birds	3,99 €	34 MB
2	Piyotama	3,99 €	40 MB
3	A Space Shooter for 2 bucks!	1,99 €	190 MB
4	Pac-man Championship Ed.	3,99 €	42 MB
5	Ace Armstrong vs Space...	4,99 €	40 MB

Store PS Vita

JUEGOS EXCLUSIVOS DE PS VITA

1	Mutant Blobs Attack	6,99 €	127 MB
2	Plantas contra Zombis	11,25 €	74 MB
3	Super Stardust Delta	9,99 €	209 MB
4	Escape Plan	12,99 €	840 MB
5	Motorstorm RC	5,99 €	646 MB



Escape Plan
Se ha convertido en un éxito de ventas para Vita. Con un planteamiento tan original, no nos extraña nada.

Canal Tienda Wii

Wii WARE + CONSOLA VIRTUAL

1	World of Goo	1500 WP	319 Bloques
2	Zelda Ocarina of Time (N64)	1000 WP	368 Bloques
3	Dr. Mario y Bactericida	1000 WP	103 Bloques
4	Super Mario 64 (N64)	1000 WP	90 Bloques
5	Nyxquest: Kindred Spirits	1000 WP	299 Bloques

Canal Tienda 3DS

DSi WARE: Juegos nuevos para DSi y 3DS

1	Dodogo!	8 €	100 Bloques
2	Shantae: Risky´s Revenge	12 €	129 Bloques
3	Una Pausa con Dr. Mario	5 €	32 Bloques
4	Tetris Party Live	5 €	35 Bloques
5	Plantas contra Zombis	8 €	121 Bloques



Mighty Switch Force
La heroína futurista sigue en la cresta de la ola con su curioso concepto de juego.

JUEGOS EXCLUSIVOS PARA 3DS

1	Zelda: Link´s Awakening (GBC)	6 €	45 bloques
2	Super Mario Bros. (NES)	5 €	52 bloques
3	Kid Icarus 2 (GB)	3 €	47 bloques
4	Mighty Switch Force	6€	1621bloques
5	Shinobi	6€	N/D

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN



Manuel del Campo

1	Mass Effect 3	XBOX 360
2	Uncharted 3	PS3
3	Resident Evil Rev.	3DS
4	Resident Evil Op RC.	PS3
5	Uncharted el Abis...	PSV
6	S. Fighter x Tekken	PS3
7	Metal Gear Solid HD	360
8	MGS 3D: Snake Eater	3DS
9	Gears of War 3	XBOX 360
10	Metal Gear Solid 4	PS3

Javier Abad

1	Resident Evil Rev.	3DS
2	CoD: MW 3	PS3
3	Uncharted 3	PS3
4	Super Mario 3D Land	3DS
5	Gears of War 3	XBOX 360
6	Mass Effect 3	PS3
7	Zelda Skyward Sword	Wii
8	Skyrim	PS3
9	Batman Arkham City	PS3
10	L.A. Noire	PS3



David Martínez

1	CoD: MW 3	XBOX 360
2	Metal Gear Solid 4	PS3
3	Skyrim	PS3
4	Mass Effect 3	PS3
5	Red Dead Redemp.	PS3
6	Uncharted 3	PS3
7	Batman Arkham City	PS3
8	Battlefield 3	XBOX 360
9	Uncharted El Abis...	PSV
10	Catherine	XBOX 360



Daniel Quesada

1	Mass Effect 3	XBOX 360
2	S. Fighter x Tekken	PS3
3	Portal 2	PS3
4	Skyrim	XBOX 360
5	Shenmue II	XBOX
6	Heavy Rain	PS3
7	Super Mario Galaxy 2	Wii
8	Little Big Planet 2	PS3
9	Rayman Origins	PS Vita
10	Skullgirls	XBOX 360

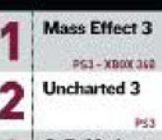
1	Mass Effect 3	PS3 - XBOX 360
2	Uncharted 3	PS3
3	CoD: Modern Warfare 3	PS3 - XBOX 360
4	Resident Evil Revelations	3DS
5	Street Fighter X Tekken	PS3 - XBOX 360

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

LOS 5 MEJORES "SANDBOX" CON...

Héroes poderosos

Protagonizar una aventura "libre" no es fácil. Menos mal que estos tipos tienen recursos para casi cualquier situación.



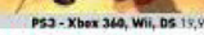


PS3 - XBOX 360 39,95 €

1 BATMAN: ARKHAM CITY

Aunque el millonario Bruce Wayne no posee ningún poder sobrenatural, sus habilidades para combatir el crimen son impresionantes. Y es que gracias a un exigente entrenamiento físico, unas alucinantes dotes detectivescas y a sus temibles gadgets, Batman es capaz de realizar auténticas proezas.





PS3 - Xbox 360, Wii, DS 19,95 €

2 SPIDER-MAN: SHATTERED...

Trepa muros, lanza telarañas, usa su sentido arácnido... Spider-Man un auténtico prodigio y sus habilidades le convierten en héroe temible.



PS3 44,90 €

3 INFAMOUS 2

El poder de los elementos se concentra en Cole MacGrath, que es capaz de lanzar ataques de hielo fuego o rayo con una gran capacidad destructiva.



PS3 - Xbox 360 44,95 €

4 PROTOTYPE 2

La ciudad de Nueva York tiembla ante la mera presencia de Heller, un sargento con enormes habilidades físicas y unos poderes increíbles.



Xbox 360 14,90 €

5 CRACKDOWN 2

La manipulación genética brinda al protagonista de este juego una fuerza y resistencia brutales, que le permiten lanzar casi cualquier objeto.

MEJORA TU CONSOLA

Seguro de "vita"

■ Nombre: Funda SPF ■ Compañía: Thrustmaster
■ Consola: PS Vita ■ Precio: 24,99 €

Si os preocupa que vuestra consola sufra algún daño cuando viajáis, la mejor opción es este minimaletín para "fuerzas especiales jugonas" (sus siglas corresponden a Special Player Forces). Tiene una estética militar y un acabado duro, con unos pestillos para asegurar que no se abra sin venir a cuento. El interior es acolchado para proteger la consola y tiene espacio para seis tarjetas de PS Vita. Eso sí, no es muy cómoda para cargar con ella en el transporte público y es algo cara teniendo en cuenta el precio de otras fundas más funcionales. Buscadla en **www.thrustmaster.com.**

■ Valoración ★★☆☆

No te quedes callado

■ Nombre: Auriculares con micrófono ■ Compañía: Sony
■ Consola: PS Vita ■ Precio: 19,95 €

Si queréis aprovechar de verdad vuestras PS Vita y sus funciones sociales, como Skype, será mejor que os hagáis con unos buenos cascos con micrófono incorporado. Una opción que nunca decepciona es apostar por los desarrollados por la propia Sony. Los cascos oficiales de PS Vita tienen un buen diseño, con el logotipo PlayStation, interruptor para apagar el micrófono y la calidad a la que nos tiene acostumbrados la compañía. En **es.playstation.es**.

■ Valoración ★★★★

Saca los colores a tu mando

■ Nombre: Controller Fluo Connection
■ Compañía: Subsonic
■ Consola: PS3 ■ Precio: 29,95 €

Nunca viene mal ponerle un poco de color a las cosas para darles alegría. Es lo que proponen estos mandos para PS3 (y compatibles con PC), que destacan por su cómoda forma ergonómica y los gatillos, con mayor recorrido y agarre que los del Dual Shock 3. Tienen batería recargable, con la pega de que para enlazarlos con la consola hace falta el consabido receptor de radiofrecuencia, que ocupa un puerto USB. Podéis verlos en **www.subsonic.fr/es**, y para comprarlos os recomendamos **www.game.es**.

■ Valoración ★★★☆



Juego de época

■ Nombre: Old Skool Retro Controller ■ Compañía: Datel
■ Consola: Wii ■ Precio: 14,99 €

Para muchos, cualquier tiempo pasado fue mejor, y la prueba está en la tienda online, con clásicos como los primeros Marios al alcance de una descarga. Si sois unos puristas, seguramente el mando clásico oficial de Nintendo os sepa a poco y queráis una experiencia más auténtica. Este mando para Wii os hará viajar en el tiempo hasta los años 80 con su aspecto retro, aunque os advertimos que es menos cómodo que la versión Pro del oficial de Nintendo. Lo podéis encontrar en **www.hardcore-gamer.net**.

■ Valoración ★★☆☆



Cables cabreados

■ Nombre: HDMI Angry Birds ■ Compañía: Game On
■ Consola: Todas ■ Precio: 12,90 €

¿Qué sentido tiene comprar un cable HDMI con unos cabezales chulísimos si seguramente no los vamos a ver nunca? Poco, la verdad, aunque hay algunos dispositivos en los que se ve más, según el tamaño o el lugar donde lo tengamos colocado. La cuestión es que seguro que no hay un cable con un diseño mejor que este de *Angry Birds*, con el pájaro rojo en un extremo y un cerdo verde en el otro. En cuanto a las especificaciones, cumple con el estándar 1.3 y mide 2 metros. Los distribuye Herederos de Nostromo (**www.hnostromo.com**).

■ Valoración ★☆☆☆

NO LO PIERDAS DE VISTA

CARCASA CON BATERÍA

Más y mejor vida para 3DS

■ Nombre: Battery Grip ■ Compañía: Indeca Business
■ Consola: Nintendo 3DS ■ Precio: 24,95 €

La batería de Nintendo 3DS es una de sus grandes taras, ya que se acaba en unas tres horas. Puede que esta duración sea suficiente para el día a día en el metro o el autobús, pero nos hace un poco esclavos del cargador y resulta escasa para grandes trayectos. Con este accesorio le añadiréis otras tres horas de duración. También nos ha gustado que consigue que sea tan cómodo sostener la consola como un mando de Xbox 360, gracias a su forma ergonómica. Además, tiene una pestaña para que la pongáis inclinada, como en un atril, de una forma similar al accesorio que acompaña a *Kid Icarus*. Prácticamente imprescindible. Podéis echarle un vistazo en la sección de la portátil de Nintendo de **www.indecabusiness.com**.

■ Valoración ★★★★





LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

PLAYSTATION 3	MANDO PS MOVE. Una nueva forma de control. 39,90 €	VOLANTES G27 DE LOGITECH. El volante de referencia de PS3. 349 €	MANDO INDECA MOTO GP. Vibración y sixaxis de calidad. 39,99 €	ARCADE STICK STREET FIGHTER. La mejor forma de pelear. 149,99 €	AURICULAR 'HEADSET' MILOS-9. Habla online y sin cables. 22,95 €
Wii	VOLANTES VOLANTE CON BASE. Buena opción para conducir. 14,95 €	ACCESORIO WII MOTIONPLUS. Mejora la detección de movimiento de tu Wiimote. 19,95 €	PADS CONTROL CLASSIC CONTROLLER PRO. Para los juegos "tradicionales". 24,95 €	MANDO LA ROJA. Mando y nunchuk de Ardistel. 34,95 €	INDUCCIÓN DUAL CHARGER. Carga 2 mandos sin conexiones. 29,95 €
XBOX 360	VOLANTES WIRELESS RACING WHEEL. Sin cables y muy ergonómico. 119,90 €	AURICULARES EARFORCE DELTA. Los auriculares oficiales de MW3. 249,90 €	PADS CONTROL CONTROLLER WIRELESS. Cómodo e inalámbrico. 44,90 €	BATERÍAS BASE CHARGER. Dos baterías con base. 29,90 €	ADAPTADOR WIRELESS. Compatible con 802.11 n y PS3. 59,95 €

LO QUE EL OJO NO VE



El nuevo iPad está aquí y estrena procesador gráfico. Pero como todo depende del punto de vista, lo primero que llama la atención es su pantalla, con una resolución sin precedentes en el mercado. ¿Listos para afinar la vista?

Cada año tenemos nueva cosecha de manzanas. No de las que caen de los árboles, encima de ilustres cabezas como la de Newton, sino de las que están estampadas en los "iTablets". Apple ya ha lanzado su nuevo iPad, con un diseño casi calcado a los anteriores, y no hemos podido resistirnos a probarlo y comprobar su potencial en uno de los principales usos que le dan sus usuarios (y lo que a nosotros (y a vosotros) realmente nos interesa. La principal diferencia con respecto al iPad 2 es el mayor grosor, ahora de 9,4 mm, y que la batería se calienta ligeramente más, aunque nada preocupante. La experiencia, sin embargo, es otra, ya que ha sido mejorado con características que afectan especialmente al rendimiento y al aspecto de los videojuegos. El nuevo procesador gráfico es el doble de potente y la pantalla ha multiplicado por cuatro el número de píxels. El resultado son juegos más detallados en texturas y polígonos, que se ven más limpios que nunca en la pantalla más definida de cuantas se han lanzado al mercado, exceptuando la del iPhone 4/4S.

→ **EL PRESIDENTE DE EPIC GAMES, MIKE CAPPS,** dijo en la presentación del dispositivo que en algunos aspectos, como la memoria y la resolución, el nuevo iPad es superior incluso a Xbox 360 y PlayStation 3. Unas declaraciones desde luego atrevidas que hacen esperar grandes cosas. Eso sí, los juegos deben haber sido desarrollados desde cero para el tablet y así aprovechar su potencia o, al menos, optimizados para sacar rendimiento a la pantalla. Lo que tenemos claro es que Apple lo está haciendo muy bien en su apuesta por los juegos. Para cerrar este repaso nos permitimos soñar con un mando de control oficial para dispositivos iOS y un kit de desarrollo para que los programadores lo incorporen a sus juegos como opcional y necesario método de control. Se rumorea que Apple, al menos, está barajando la posibilidad. Esto, unido al conector HDMI que se vende por separado, convertirían al iPad en una consola con todas las de la ley. HC

LAS PANTALLAS, FRENTE A FRENTE:

POR CADA PÍXEL QUE HABÍA EN LA PANTALLA DE LOS ANTERIORES IPADS, AHORA HAY CUATRO. Se distingue a simple vista, pero os mostramos la diferencia con unos cuantos aumentos. Como curiosidad, las apps para iPhone aumentadas se ven mejor en el nuevo iPad.





La clave está en los PPP

APPLE ha creado los dispositivos con mayor densidad de píxeles por pulgada (ppp) del mercado, con sus denominadas Retina Display. Este nombre se eligió porque el ojo humano no puede distinguir píxeles a partir de una concentración de 300 puntos por pulgada. Veamos la diferencia entre las TV que habitualmente usamos para jugar en alta definición y el nuevo dispositivo.



UNA PANTALLA DE TELEVISIÓN Full HD, ya sea de 32 o 46 pulgadas, debe tener al menos 1080 puntos en el lateral de la pantalla y 1.920 en el superior. Es decir, una resolución de 1.920 por 1080; algo más de 2 millones de puntos en toda la pantalla.



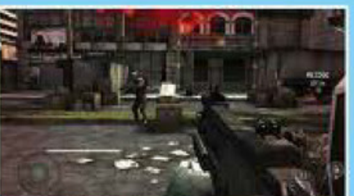
EL NUEVO IPAD tiene una resolución de 2.048 por 1.536, lo que hace un total de 3,1 millones de píxeles. Tiene una densidad de 264 PPP, que no está por encima de lo que puede distinguir el ojo humano, pero casi y se aprecia la diferencia a simple vista.



LA PANTALLA DEL IPHONE 4/4S es la joya de la corona, y Apple no ha conseguido reproducirla en las 9,7 pulgadas del iPad. Tiene una densidad de 326 PPP y una resolución de 960 por 640 en solo 3,5 pulgadas. Es imposible distinguir un punto.

JUEGOS

VARIOS DESARROLLADORES HAN ADAPTADO SUS JUEGOS al nuevo iPad, aunque en su mayoría son actualizaciones para aprovechar la pantalla. Ganan especialmente los juegos con motores 3D.



MODERN COMBAT 3 (5,49 €): Se trata de un claro imitador de *Call of Duty: Modern Warfare* creado por Gameloft. Muy buen shooter que usa Unreal Engine.



SKY GAMBLERS: AIR SUPREMACY (3,99 €): Este arcade de los creadores de *Ace Combat*, Namco Bandai, tiene 40 aviones y multijugador online.

MASS EFFECT INFILTRATOR (5,49 €): La saga de Bioware ha saltado a la App Store en forma de shooter. Geniales gráficos, pero control impreciso.



REAL RACING HD (5,49 €): Se trata del mejor juego de carreras para iOS. Gráficos realistas y control exigente. Nos recuerda mucho a *Forza Motorsport*.

ANGRY BIRDS SPACE HD (2,39 €): La gente de Rovio continúa cosechando ventas millonarias con un título que varía ligeramente el desarrollo habitual.



PINBALL HD COLLECTION: Título gratuito, con microtransacciones dentro de la aplicación. Sencillo pinball de los de toda la vida, con buenos gráficos y física.



ZEN BOUND 2 (0,79 €): Extraño juego en el que hay que enrollar objetos de madera con una cuerda. Como dice su título, muy zen. Agradable a la vista y muy barato.



TOUCHGRIND BMX (3,99 €): Curioso juego en el que llevamos una bicicleta con los dedos. Uno de esos juegos adictivos e imposible sin una pantalla táctil.

La anécdota:

ENVIRO-BEAR: Apple creó una sección en la App Store desde el mismo día de lanzamiento del iPad en la que recoger "apps geniales para el nuevo iPad". Pero por un error en el sistema, durante varias horas solo estuvo disponible este juego. Esta "fiesta del píxel" en la que un oso conduce un coche no solo no aprovecha la Retina Display, sino que además es bastante aburrido y poco recomendable.

Año 1992 | Compañía LJN Limited | Formatos Master System/ Megadrive / SNES / GG / GB

ALIEN 3

ALÉJATE DE ELLA...

Los xenomorfos también han invadido nuestra sección Retro. Pero no tienen nada que hacer... ¿acaso no sabéis que la teniente Ripley llegó a Hobby Consolas mucho antes que estos bichejos con ácido en lugar de sangre?

EN LA PELÍCULA, RIPLEY ATERRIZABA EN UN PLANETA PRISIÓN en el que las armas estaban prohibidas y los reclusos se habían vuelto fanáticos religiosos. Después del "atracón" de aliens de la segunda entrega, esta vez sólo había un monstruo al que hacer frente: un alien que se movía a cuatro patas, ya que se había incubado en un perro.

Quizá este no fuese el mejor punto de partida para desarrollar un juego, pero a LJN (la división de Acclaim que se encargaba de las licencias cinematográficas) no le importaba mucho. Sí, Ripley se había rapado la cabeza, pero las similitudes con la película terminaban ahí, porque en el juego podíamos controlar un buen puñado de armas (rifle de pulsos incluido) para hacer papilla a cientos de enemigos, desde el facehugger a la reina.

El desarrollo, completamente horizontal, era deudor de otras aventuras espaciales de la época, como *Metroid* o *Turrican*. Sin embargo, *Alien 3* tenía un sabor muy particular. En primer lugar, resultaba más oscuro y desagradable que cualquiera de sus competidores. Además, la estructura de los niveles (con seis u ocho misiones que teníamos que cumplir antes de avanzar) era más laberíntica, y los combates finales podían ser frustrantes.

AL CONTRARIO QUE OTROS JUEGOS DE LA COMPAÑÍA (repasad *Friday the 13th* que comentamos en esta misma sección hace un par de meses) *Alien 3* contaba con un apartado técnico más que digno, en el que destacaban las animaciones de Ripley y de sus enemigos, además de una gran banda sonora (con ocasionales voces digitalizadas). Por otra parte, los controles resultaban algo complicados, ya que Ripley se atascaba cuando disparaba desde escaleras y barandillas.

La versión de Super Nintendo era ligeramente superior. Los escenarios se habían dividido en misiones, la paleta de colores era más realista y las secuencias de vídeo contaban con algunos efectos en Modo 7. Pero inexplicablemente, este cartucho no se tradujo al castellano (había pocas líneas que leer, pero eran bastante importantes para terminar el juego) así que no fue muy popular. El otro cartucho que se salía de lo normal era el de Game Boy, que tenía una perspectiva aérea, como *Zelda* o *Jurassic Park*, y estaba protagonizada por un monigote cabezón que a duras penas recordaba a la heroína interpretada por Sigourney Weaver.





Aliens, la recreativa de Konami

En 1990, Konami lanzó una recreativa con la adaptación de la segunda película. Entre todas las licencias que se tomaron (aparte de las nuevas razas de aliens y el colorido de los escenarios) llama la atención el cambio de protagonista. En lugar de Sigourney Weaver, la nueva Ellen Ripley es rubia, mucho más "contundente" y con una camiseta bastante más escasa.







UNIVERSO VINTAGE

IDOLOS DEL PASADO

Personajes que marcaron época

Gunpei Yokoi



Ha habido pocas personas más importantes para Nintendo, aunque acabara yéndose por la puerta de atrás. Yokoi era un ingeniero de la compañía que durante los años 70 diseñó juguetes para ella, como la Ultra Hand o el Love Tester. Después, creó las famosas Game & Watch, una especie de consolas portátiles con pantalla de cristal líquido. Pero su mayor éxito llegaría con el diseño de Game Boy (y la posterior Game Boy Color), la cual produjo enormes beneficios a la compañía. El grupo que dirigía, Research & Development 1, también creó los primeros *Kid Icarus* y *Metroid*. En 1995 lanzó la Virtual Boy, que fue un desastre de ventas y, a la postre, le hizo renunciar a su puesto en la compañía. Falleció en 1997 por un accidente de coche.





DESDE JUGUETES hasta la mítica Game Boy: Gunpei diseñó de todo para Nintendo.

DICCIONARIO CARROZA

Términos pasados de moda

Full Motion Video

loc.nom.m. Técnica basada en la reproducción de vídeos generados previamente. Se usa para mostrar escenas introductorias o como parte del juego (*Dragon´s Lair*). Aunque se sigue usando la técnica, el término FMV está en desuso.



NIGHT TRAP fue uno de los primeros juegos famosos por usar Full Motion Video.

TELÉFONO ROJO

Yen te responde



David ni se enteró pero yo también estuve en la presentación de Aliens... por desgracia en la única foto que me sacó estoy de espaldas. ¡Mala suerte! je je...

Un gran fan de la saga Tales

@ ¡Buenas! Esto, yo soy una gran fan de la saga *Tales of* y del anime.

■ ¿Sabes si el videojuego de *Tales of Graces f* de PS3 saldrá a la venta en España?

Sí, ya es seguro que lo tendremos en verano.

■ ¿Y *Tales of Xillia* tendría posibilidad?

Posibilidades tiene, pero sobre él Namco Bandai no ha dicho nada aún.

■ ¿Qué tal os parecieron los dos juegos? Y si salen, ¿Saldrán traducidos al español?

Los dos juegos son muy buenos, con decenas de horas de buen rol japonés. No se ha dicho nada, pero no creo que lleguen traducidos.

■ Aparte de eso ¿Es cierto el rumor de que saldrá un videojuego aquí sobre la famosa serie anime "Kuroshitsuji" (Black Butler)?

El juego está para DS en Japón. Aquí olvídate de que llegue.

■ ¿Qué puntuación les pusisteis a *Tales of Symphonia* y a *Tales of Phantasia* en su momento? ¡Gracias y perdón por las molestias!

No es molestia, faltaría más. *Tales of Phantasia* para Game Boy tuvo un 84 y *Tales of Symphonia* de GameCube un 87.

Olivia Tricrart



TALES OF GRACE F, la versión del juego de Wii para PS3, que finalmente ha confirmado su lanzamiento en Europa para este verano. Se trata de un inmenso juego de rol de más de 50 horas con multijugador para cuatro incluido.

Diversas dudas sobre Wii

@ Muy buenas, ¿Qué tal se está portando este comienzo de año? Poseo una Wii, además de otras plataformas pero hoy escribo para unas cuestiones relacionadas con la máquina de Nintendo que esta pegando sus últimos coletazos; ahí van:

■ Me gustaría conocer algún teclado para Wii con USB para conectar y poder escribir mientras juegas a juegos como *Monster Hunter Tri*, ya que con mando y/o pad clásico es muy engorroso poder escribir mientras juegas.

No hay mucho, la verdad. Tienes uno de Logitech, que parece que va bien, por menos de 30 euros, aunque lo tendrás que comprar por Internet.

■ Por motivos de cierre de revista, cuando analizasteis *The Last Story* para Wii, nombrabais que el modo multijugador online no pudisteis probarlo; ¿A qué se refiere el modo multijugador? ¿Son misiones aparte? ¿Son modos batalla de ir enfrentándose uno a otro?

Se trata de un modo cooperativo y otro competitivo, que recogen algunos de los mejores combates en grupo. Sirven para desbloquear



EL TECLADO PARA Wii de Logitech es de las pocas opciones de un periférico similar que se puede encontrar para la consola de Nintendo. Y ya resulta difícil dar con él, puesto que se lanzó hace casi 4 años. Solo en tiendas de internet.

LA PREGUNTA DEL MES

¿Se puede conectar PS Vita a un televisor?

■ En el reportaje sobre la PS Vita en el número 247, el Sr. James Armstrong afirma que "PS Vita no dispone de salidas para conectarse a un televisor." La respuesta no es correcta ya que PS Vita dispone de una salida mini HDMI mediante de la cual se la puede conectar a un televisor con HDMI, igual que una PS3, tan solo se necesita un adaptador HDMI/mini HDMI.

No es tan fácil. Es cierto que esa salida HDMI está, pero a día de hoy no está capacitada para ese uso. Sony no ha aclarado si se podrá hacer más adelante, pero de momento NO se puede conectar Vita a un televisor. Pero está muy bien apuntado.

Alexandra Hettergott

¡HABLA CON YEN!

Escribe a:
- telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es
- opinion.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

■ Me he hecho con un pad clásico del Club Nintendo, ese formato de SNES me es muy nostálgico, pero querría saber si solo es para juegos de Wii Ware y Consola Virtual ya que al no tener joystick es imposible jugar a algunos juegos como *Fifa*.

También es para otros juegos, como *New Super Mario Bros*, los *Call of Duty*, *Xenoblade*... hay unos cuantos además de los de la consola virtual, pero tienes que informarte antes de cuáles son compatibles.

■ And "The last question"; he buscado tarjetas de pago de puntos de Nintendo pero no encuentro las 1000 points y tampoco las 2000 points, bueno realmente no encuentro de ningún point, solo he encontrado tarjetas de prepago de eshop, mi pregunta, ¿Estas tarjetas sirven para Wii?

No, no sirven, te sirven solo para DS. No es fácil que encuentres ya para Wii.

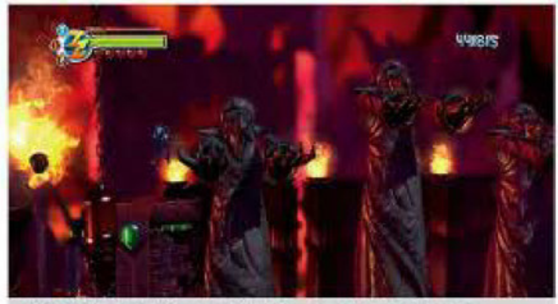
Antonio Vargas (Armería)

En busca de un plataformas

@ Saludos a todos los lectores de esta genial revista. Os escribe un lector que desde vuestro número 82 acude mes a mes al quiosco a comprar la revista siempre con la misma ilusión.

■ Me dirijo a ti, Yen, para que me recomiendes algún buen juego de plataformas estilo Mario (estilo clásico) para Xbox 360 descargable del Live, ya que en formato físico es un género que está cada vez más en declive. Ya jugué a *Braid* y no me gustó...

Tienes por un lado el *Rayman 3 HD*, y también los *Sonic* de Mega Drive. Es lo más similar.



ZACK ZERO, el divertido juego de plataformas y acción creado por los españoles de Crocodile Entertainment, está disponible para PSN, pero no se ha descartado su lanzamiento para Xbox Live en un futuro. Dependerá de su éxito

■ ¿Puede salir *Zack Zero* para Xbox?

Sí puede, aunque de momento los españoles de Crocodrile están esperando a las ventas del juego en PSN y a disponer de los medios necesarios.

■ Para finalizar quisiera hacer una crítica a las consolas de esta generación. ¿Te parece normal que por el precio que pagamos por las consolas, estas tengan cada vez mayor número de averías? Es la tercera Xbox que tengo y ya he sufrido tres averías de las tres luces rojas...

Desde luego lo tuyo es mala suerte. Eso sí, mientras se hagan cargo de las averías vamos bien...

Toni Breva, Castellón

Monster Hunter en PSP

@ Hola, es la primera vez que os escribo, siempre leo vuestras revistas y tengo ››

vuestra OPINIÓN

Gracias, Juegaterapia

Rubén García

Buenas a todos.
Intentaré ser breve, pero para poneros un poco en situación, soy un seguidor de vuestra revista desde los tiempos aquellos en que Manuel del Campo era el otrora conocido como Lolocop, para que os hagáis una idea de la cantidad de tiempo que hace que os sigo. Por mi familiar más querido, llevo "residiendo" desde principios de 2012 en un Hospital de nuestro país en la planta de oncología/hematología. Personalmente, y hablando desde el lado de los familiares de personas que se llevan las 24 horas del día ahí metidas, doy fe de la dureza de ello. Es por esto que, poniendo voz a todos esos peques a los que dais felicidad con videojuegos, y los hacéis olvidar por un rato todo ese tiempo que no tienen más remedio que pasar ahí metidos, os doy las gracias, poniendo voz a tantas y tantas personas que ven como sus hijos tienen un momento de felicidad entre tanta pesadilla.
No hay palabras para mostraros mi gratitud, pero su alegría es el mayor regalo posible. Muchísimas gracias a todos de nuevo.

Yen: Transmitimos tu agradecimiento a la gente de Juegaterapia, que son los únicos responsables de esta gran iniciativa. Nosotros solo hemos aportado nuestro granito de arena. ¡Y yo os invito a todos a que colaboréis con ellos!



unas dudas:

¿Cuándo saldrá el nuevo *Monster Hunter* para PSP en Occidente? O al menos ¿Se sabe algo nuevo sobre este juego? Soy un gran fan de la saga y me preocupa que con el lanzamiento de PS Vita Capcom haga los oídos sordos. Muchas gracias por su atención.

Me extraña que a estas alturas salga ya para PSP dadas las circunstancias de la consola. Confío en que al menos sí llegue para PS Vita, o incluso la versión HD para PlayStation 3.

Pol Xavier



MONSTER HUNTER PORTABLE 3RD salió en Japón primero para PSP y después para PS3 en versión HD. No hay noticias sobre su llegada a España, pero la opción de PSP parece complicada. Más fácil en PS Vita o PS3.

« PARECE CLARO QUE EL PRÓXIMO CALL OF DUTY SERÁ BLACK OPS 2, Y LLEGARÁ A FINALES DE ESTE AÑO »

El próximo Call of Duty

@Hola Yen. Comentarte que me encanta vuestra revista y que la compro desde hace más de 10 años todos los meses. Tengo algunas preguntas que solo tú puedes responderme:

¿Es cierto que Level 5 ha comprado los derechos de los juegos *Hotel Dusk: Room 215* y *Last Window El secreto de Cape West* de la quebrada empresa Cing?

Pues no tengo noticias de ello.

He oído que el próximo *Call of Duty* tiene muchas papeletas para ser el esperado: *Black OPS 2* ¿Qué puedes contarme, qué novedades traerá el modo multijugador? ¿Sabes si volverá el cuchillo balístico, el hacha Tomahawk, la ballesta y el RC/XD?

Sí, tiene todas las papeletas de que pueda ser *Black Ops 2*, desde luego, y próximamente tendrás noticias sobre él, en nuestra revista.

Miguel Germán

Un nuevo God of War

@Hola Yen, es la primera vez que os escribo y llevo como un año o más leyendo vuestra genial revista. Me la compro nada más salir y voy directamente a tu sección. Espero tener suerte y ser publicado.

Hace poco tiempo me compré el juego *Saints Row: The Third* y estoy encantado con el juego y todos sus DLC que salen, pero encuentro que podrían poner mejores cosas. ¿Me podrías decir una manera rápida y segura de hablar con los creadores o con alguien que pueda ayudarme?

Uf, puedes intentarlo a través de twitter @saintsrow o mejor @volitioninc.

Ya que estoy te preguntaré también por el nuevo *God Of War* porque he oído muchos rumores en internet y quiero saber si son verdaderos.

Lo más creíble hasta el momento es un posible *God of War* -no tiene por qué ser el 4- para PS Vita, que incluso podría tener versión iOS y Android. Teniendo en cuenta que Sony tiene como prioridad a PS-Vita, es más que probable que se anuncie en el E3.

Miki Sánchez

Quiere otro Infamous

@¡Buenas Yen! Soy un fiel seguidor de Hobby y os quiero felicitar a todos por vuestra revista , pero voy a ir al grano:

Me gustaría saber las notas que recibieron *Uncharted 1* y *2*. Y por otra parte , me encanta el *Infamous* (tanto el 1 como el 2), me gustaría saber si hay algún rumor de una tercera entrega. Espero que me las puedas responder. Muchas gracias y seguir así.

El primer *Uncharted* llevó un 92 y el 2 un 94. En cuanto a *Infamous*, de momento Sucker Punch no han dicho nada, pero ya antes de acabar el 2 se mostraron reticentes a una tercera entrega. Veremos, porque estoy seguro de que Sony les presionará para que lo hagan dado su éxito.

Javier Morcillo



Auriculares y televisión

@¡Buenas Yen! ¿Qué tal? Soy un fiel seguidor de Hobby Consolas. Me gustaría que me respondieras a unas cuantas preguntillas que tengo sin resolver. Gracias de antemano, sois unos cracks.

Hace tiempo que quiero comprarme un headset de cascos para mi PS3. Estoy buscando uno de calidad precio media/baja. ¿Cuál me recomendarías?

Con un auricular solo y a buen precio tienes el que recomendamos en Periféricos, Milo 9 por 23 euros, o el de este mes de Sony por 19. Si lo quieres con casos, tienes el de Ardistel por 47 euros.

También tengo pensado renovar la tele de mi cuarto donde paso horas de diversión. No la quiero muy grande (entre 30" y 40"), que tenga HDMI, puertos USB y que sea HD. ¿Qué opciones hay?

Por unos 600-700 euros tienes la Samsung LED 40D6100 en 3D.

¿Tienes información para darme sobre *GTA V*?

Ay, si la tuviera, a ver si te crees que me la iba a callar... todo lo que os hemos dicho hasta ahora en la revista.

¿Es verdad que podría salir un *Black Ops 2*? ¿Qué sabes sobre ello?

Esto... que tendrás que esperar un poco más para averiguarlo.

Genaro Rodríguez

Lo nuevo de Ace Attorney

@¡Hola Yen! Soy un gran seguidor de vuestra revista (mi primera consola fue la PSone) y es la primera ve que te escribo. Espero que me respondáis.

Hace unos cuantos días mi DS pasó a mejor vida después de buenos años de servicio y estoy pensando en pasarme a la 3DS. ¿Hay algún tipo de pack en las tiendas (3DS + juego)? ¿Cuál, en tu opinión es el más adecuado o el que recomendarías? ¿Con qué juego me aconsejas empezar?

Sin duda, el pack 3DS + *Super Mario Land* por 197 euros (o con *Ocarina of Time* si no lo has jugado aún) es el mejor.

Soy también un fan de Phoenix Wright y del Profesor Layton. ¿Cuándo va a salir el juego en el que aparecen los dos juntos? ¿Van a sacar más juegos de Phoenix Wright, sobre todo la parte de Miles Edgeworht o Apollo Justice?

El juego de Phoenix Wright y del Profesor Layton llegará en diciembre. Sobre Phoenix Wright ahora solo se habla sobre la película, que ya se ha estrenado en Japón y se distribuirá internacionalmente, y sobre las versiones para Iphone.

Me encantó el primer *Inazuma Eleven* ¿qué tal está la segunda parte (*Ventisca de hielo* y *Tormenta de fuego*?, ¿Hay diferencia entre las dos sagas y si la hay cual es?

La diferencias residen en que tienen jugadores diferentes, algu-



LA PELÍCULA DE PHOENIX WRIGHT ya se estrenó en Japón y se ha confirmado que se distribuirá internacionalmente aunque no está confirmado si llegará a la pantalla grande (dudoso) o directamente al mercado del DVD/ Blu-ray.

nos cambios en el argumento, etc, algo así como cuando llegan dos juegos de Pokémon. En cuanto a su calidad, mejor que veas nuestros análisis de este mes.

Guillermo Herrera (Bilbao)

Entra de lleno en la saga Halo



HALO 2 salió en 2004 para la primera Xbox, y aún hoy sigue siendo un gran juego -aun con sus gráficos anticuados- fundamental para entender la historia. Es compatible con 360 y aún se puede comprar por internet.

@Hola Yen: Verás, soy poseedor de una Xbox 360 y como no podía ser de otra manera, me he reenganchado al universo Halo en esta generación. Jugué a *Halo Reach* y me fascinó tanto que he decidido proseguir con *Halo Anniversary*. La idea es jugar el resto de la saga a tiempo para la llegada de *Halo 4*. Pero existe un problema: *Halo 2*.

« CLIFF BLESZINSKY YA PREGUNTA QUÉ NOS GUSTARÍA CAMBIAR DE GEARS OF WAR: HABRÁ NUEVA ENTREGA »

■ ¿Hay posibilidades de que salga una reedición tal como ocurrió con el I?. En caso de que no, ¿crees obligado jugar al *Halo 2* original para no perder comba en el tema argumental de toda la saga?. Lo digo por la dificultad de conseguir una copia de dicho juego a estas alturas, (por no hablar del lamentable doblaje en castellano neutro).

Sí es obligado si quieres empaparte de toda la historia, porque además enlaza muy bien con el 1 y el 3. No tiene pinta de que vaya a salir una reedición pero el juego es compatible con 360, así que si te lo compras en disco lo puedes jugar. Lo encontrarás en Amazon UK

Jlpenaus

Quiere más Skyrim

@Hola Yen. Esta es la primera vez que escribo, sigo la revista desde hace dos años, y tengo algunas preguntas que espero que me respondas.

■ Quiero comprar el *Mass Efect 3*. ¿Debería comprar el I y el 2?

No es necesario, pero estoy seguro de que si te gusta te va a picar... y además puedes usar muchos elementos del 1 y el 2 para el 3. En fin, no es obligatorio, pero sí recomendable, sobre todo el 2.

■ He oído que van a sacar un *Infamous 3* ¿es cierto?

De momento lo único que han hecho es ampliar la franquicia con un juego en Facebook. Pero aparte de eso no hay nada, aunque Sony tratará de que lo saquen.

■ Tengo el *Skyrim* y estoy esperando expansiones ¿Sabes cuando saldrán y cómo serán ?

Aún no hay nada oficial, solo rumores que apuntan a uno de los clanes.

Jorge Heras

Acción en Xbox 360

@¡Hola Yen! Enhorabuena por vuestra revista, me fascinan los videojuegos y soy un gran seguidor vuestro y es la primera vez que os escribo.

■ ¿Se sabe algo de un posible *Gears of War 4*?

Solo que Cliff Bleszisnki ya anda preguntando a los usuarios lo que les gustaría ver... lo que hay que saber es si llegará en esta generación o en la siguiente.

■ ¿Habrá una tercera entrega de *Crackdown*?

Sus creadores Rufián Games están trabajando en un juego a lo grande, con el motor CryEngine 3 de Crytek, pero no han dicho el título. No tengo claro que vaya a ser *Crackdown 3*.

■ ¿Hay alguna noticia de un nuevo *Lost Planet*?

Pues que Capcom acaba de anunciar el 3. Mira en noticias.

David Arbona

INFAMOUS ANARCHY es una curiosa propuesta basada en la famosa saga de PS3 que se puede jugar en facebook. Es una especie de "city builder" con algunos elementos de acción muy básica. Una forma de ampliar la saga.

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@Yen, ¿por qué respondes en la sección de la revista "Teléfono Rojo"?, ¿no tendría más sentido que nos hablase E.T?

Yen: E. T. también me escribe para hacerme preguntas sobre juegos...

@Una última cosa: antes de llegar a la revista 300 sabremos tu identidad. ¡Perdona, ya no me acordaba que este año se acababa el mundo!.

Yen: ¿Antes del número 300? Mmm, me lo pensaré.

@Desde hace muchos años la mayoría de precios acaban en 9 porque así a la vista nos parece que es más barato todo. No es lo mismo que algo valga 0,99 que 1 Euro. Aunque sea un simple céntimo. Pero en una tienda yo decido si quiero que me devuelvan ese céntimo o que se lo queden para no llevar más chatarra encima. Esto no se puede hacer en la PlayStation Store. Si casi todas las cosas (juegos, temas, películas...) acaban en 9 (0,99, 1,99, 4,99....) ¿por qué las cantidades que me dejan ingresar en el monedero sólo son cantidades exactas (5, 10, 15 euros....)?. Yo ahora mismo tengo 3 céntimos en el monedero y ahí se van a quedar hasta que reúna 22 céntimos más y pueda comprarme un avatar (yuju!!!). Me dan igual esos céntimos que se "pierden" pero que me pongan los precios como deben ser. ¿Quieres 30 euros por un juego?, aquí los tienes. Pero no me pidas 29.99 por él porque estamos haciendo el ridículo!!!



Yen: ¡Sí señor, comienza la revolución del céntimo!

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR



PÁGINA 130 GHOST RECON FUTURE SOLDIER. Después de tres años (y múltiples retrasos) las fuerzas especiales creadas por Tom Clancy van a tomar al asalto nuestra consola.

MAX PAYNE 3 PÁGINA 126

Hemos mantenido una vigilancia muy estrecha sobre este antiguo policía, que tuvo que escapar de Nueva York por un asunto peligroso y ahora se gana la vida como seguridad privado en Sao Paulo. ¿Queréis saber qué impresión nos ha causado el último título de los creadores de *GTA*?



PÁGINA 132 DIRT SHOWDOWN. Los responsables de *Colin McRae* se atreven con un estilo de conducción salvaje. ¡Descubrid todo lo que se puede hacer al volante de estas máquinas!

PÁGINA 136 MARIO TENNIS OPEN. Practica su mejor revés antes de estrenarse en nuestra 3DS.

EN ESTE NÚMERO...

Policías con un pasado turbio, soldados del futuro y tiradores de la Segunda Guerra Mundial abren un desfile plagado de estrellas para los próximos meses.

PlayStation 3

3DS

Xbox 360



■ 18 de mayo ■ Rockstar ■ Acción

MAX PAYNE 3

Puede que Max no fuera el policía más íntegro de Nueva York, pero pronto borraremos sus errores del pasado. ¿Cómo? Pues con el método tradicional de la pólvora y la sangre... a cámara lenta.

■ **ROCKSTAR TIENE A SUS ESPALDAS OBRAS MAESTRAS** de la talla de *GTA*, *Red Dead Redemption* o *Midnight Club*, los mejores exponentes en su género. Por eso no es de extrañar que nos llenase de alegría saber que ellos iban a hacerse cargo de la tercera entrega de *Max Payne* (los dos primeros eran de Remedy). Después de un desarrollo eterno, de casi ocho años, un cambio radical en la imagen del protagonista y mucho trabajo, estamos listos para descubrir si finalmente *Max Payne 3* conseguirá convertirse en el nuevo referente de los "shooter" en tercera persona.

Lo primero que nos llamará la atención será el cambio de escenario: Max va a dejar la gran manzana, gris y lluviosa, por las calles de Sao Paulo, en Brasil. En este nuevo entorno, trabajará como guardaespaldas para Rodrigo Branco, un magnate de la construcción cuya mujer, Fabiana, ha sido secuestrada. Y para liberarla, tendrá que enfrentarse a las bandas que controlan la ciudad, desde las favelas a la estación de autobuses, pasando por un impresionante estadio de fútbol.

→ **SEREMOS TESTIGOS DE LA CAÍDA DE MAX** y su posterior redención (los niveles de Nueva York estarán intercalados como flashbacks). Pero la parte narrativa no estará compuesta por los acostumbrados vídeos y secuencias QTE, sino que se integrará en los niveles de acción, de modo que no podamos soltar el mando en ningún momento. Así se va a conseguir que *Max Payne 3* sea el exponente más cinematográfico dentro del género.

En lo que respecta a los tiroteos, el juego se situará en la línea que separa el realismo (conseguido mediante una física muy cuidada y una gran recreación de las armas) y recursos muy exagerados, como el tiempo bala o la posibilidad de activar el salto, como en las películas de acción de John Woo (the Killer, Hard Boiled...). Cuando consigamos acertar un disparo especialmente difícil la acción se congelará y podremos disfrutar desde una perspectiva más cercana al proyectil. Y para ponerle la guinda a este desarrollo frenético, Max contará con momentos "estelares" en los ▸▸

LAS CLAVES

1 **LA HISTORIA** tendrá un tono de cine negro, y estará narrada sin interrupciones, gracias al potente motor del juego.

2 **LA ACCIÓN** no se detendrá. El uso de la cámara lenta, el salto y la cámara de muerte, le darán un aire de película.

3 **EL MULTIJUGADOR** será el primer intento "serio" de Rockstar por tener un modo online sólido y duradero.

EL TIEMPO BALA se llevará al límite en esta tercera entrega. La acción se congela y la cámara sigue a los proyectiles cuando acertamos un disparo particularmente difícil. Cada bala tendrá su propia física.

LOS ESCENARIOS alternarán diferentes zonas de Sao Paulo, como el estadio, la estación de autobuses o las favelas, con las calles de Nueva York (mediante flashbacks).

MAX PAYNE se verá obligado a huir de New York para aterrizar en Brasil.

■ **LA IMAGEN DE MAX SE DETERIORARÁ A MEDIDA QUE AVANZAMOS EN EL JUEGO** ■

¡OJO AL DATO!

Vuelve el original...

MAX PAYNE TAMBIÉN EN iPHONE E iPAD

Ya está disponible el primer juego de la saga en la tienda AppStore. Los controles se han adaptado a la pantalla táctil, pero argumento y apartado técnico se conservan intactos.



LA NARRATIVA conservará las viñetas de los juegos anteriores, pero en movimiento. Sin pausas.



LA ATENCIÓN POR EL DETALLE y el tono adulto de la historia (con referencias sexuales y grandes dosis de violencia) serán los característicos de Rockstar.



LAS PROEZAS TÉCNICAS no se limitarán a las animaciones encadenadas (sin romper la cadera), la física de los objetos o los escenarios destructibles.

POR VEZ PRIMERA, MAX PAYNE 3 INCORPORARÁ EL TIEMPO BALA A LAS PARTIDAS ONLINE

que será capaz de descolgarse por una grúa o lanzarse desde la torre de luces del estadio, fulminando a varios enemigos a cámara lenta.

EL MODO ONLINE TAMBIÉN ESCAPARÁ DEL DESARROLLO CONVENCIONAL. *Max Payne 3* será el primer juego que incorpore el tiempo bala a las partidas multijugador, además de ventajas exclusivas, llamadas bursts, como cambiar los nombres de nuestros adversarios para provocar que se disparen entre ellos. También será la primera vez que podamos gestionar nuestros clanes desde el Club Social Rockstar, lo que se va a extender a *GTA V*.

La solidez y la cantidad de detalles en los escenarios (completamente destructibles) y una física rotunda le pondrán la guinda a este título. Y es que la inercia de nuestros movimientos, las partículas (generadas con el motor Euphoria) o el retroceso de las armas conseguirán que sintamos la adrenalina de un tiroteo cada vez que apretamos el gatillo.

PRIMERA IMPRESIÓN

Se nota la enorme atención por el detalle, el trabajado argumento y una gran personalidad. ¿Será suficiente para competir con los gigantes del género?



MENOS SAMBA Y MÁS JUEGOS

Brasil es un país de contrastes, desde las playas de Ipanema al estadio de Maracaná. Las chicas, la samba y los carnavales son sólo una parte de lo que nos ofrece este país. Un escenario perfecto para los videojuegos.

CALL OF DUTY MODERN WAR. 2 ya aprovechaba el potencial de la favela de Río de Janeiro como campo de batalla. Los niveles de la persecución y la huida, contra mercenarios locales, eran trepidantes.



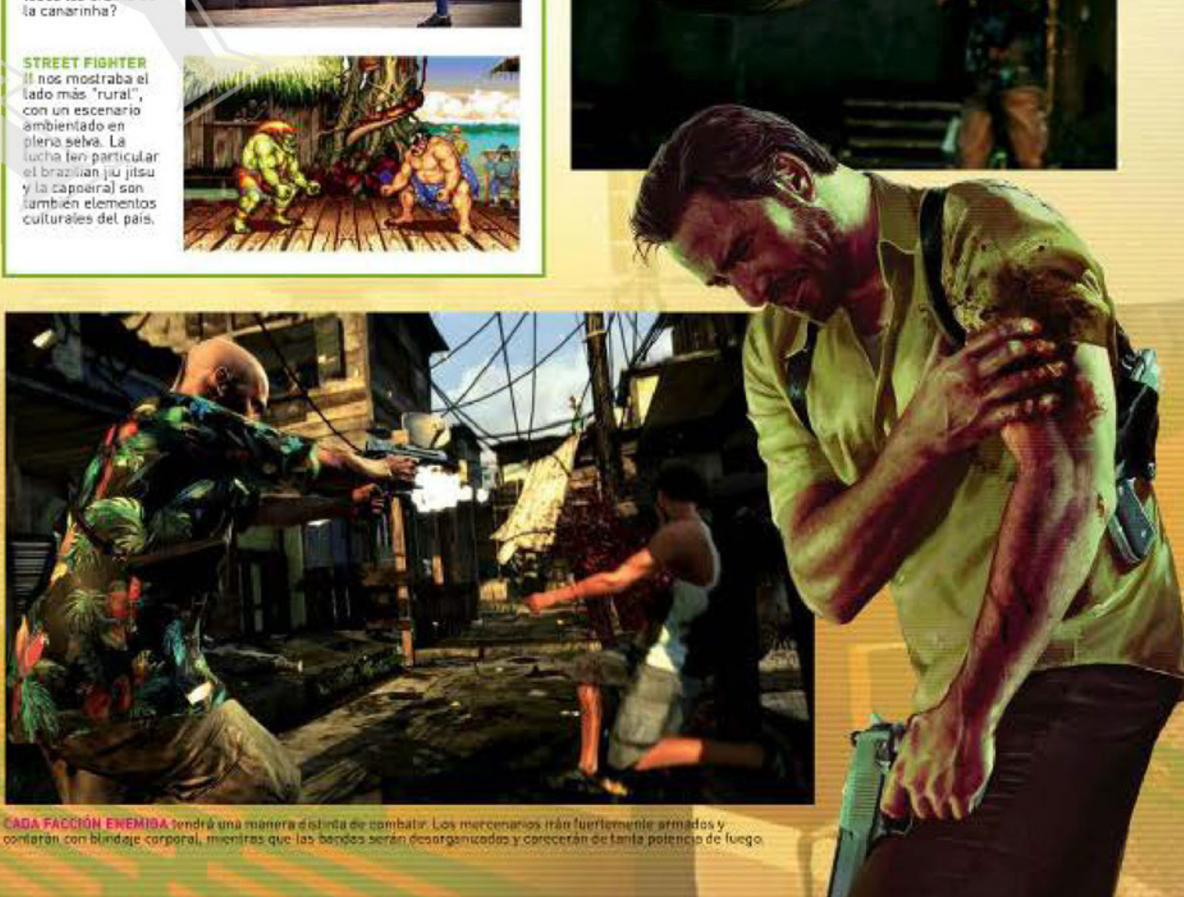


FIFA STREET nos muestra el otro lado del fútbol, en el que no se juegan grandes partidos en la "bombonera" sino en las calles, pero con el mismo talento. ¿Empezarían así todos los cracks de la canarinha?

STREET FIGHTER II nos mostraba el lado más "rural", con un escenario ambientado en plena selva. La lucha (en particular el brazilian jiu jitsu y la capoeira) son también elementos culturales del país.

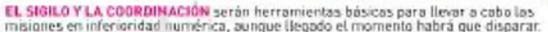


EL ARSENAL QUE LLEVAREMOS estará limitado. Si empuñamos dos pistolas a la vez, tendremos que renunciar a un arma larga, como la escopeta o el fusil de asalto.



CADA FACCIÓN ENEMIGA tendrá una manera distinta de combatir. Los mercenarios irán fuertemente armados y contarán con blindaje corporal, mientras que las bandas serán desorganizadas y carecerán de tanta potencia de fuego.





EL SIGILO Y LA COORDINACIÓN serán herramientas básicas para llevar a cabo las misiones en inferioridad numérica, aunque llegado el momento habrá que disparar.



EN MODO SUBJETIVO podremos utilizar diferentes ópticas (o la mira de serie incluida en el arma) para realizar los disparos más precisos.

LOS INDICADORES estarán integrados en la imagen, como si llevásemos un visor.

■ Mayo ■ Ubisoft ■ Shoot´em up

GHOST RECON FUTURE SOLDIER

Los desfiles y las maniobras militares son muy impresionantes, pero los soldados más efectivos son aquellos que no delatan su posición hasta que la misión ha terminado con éxito.

■ **EN UN FUTURO PRÓXIMO** las guerras estarán protagonizadas por equipos de operaciones especiales altamente preparados, como los Ghost, capaces de eliminar quirúrgicamente a los elementos peligrosos. Así que ya sabéis lo que nos espera: estudiar el terreno (12 niveles muy variados, desde la jungla a las calles de Moscú), equipar las armas más sofisticadas, que podemos modificar con más de 2 millones de combinaciones, y ejecutar cada misión desde una perspectiva en tercera persona.

→ **EN TODOS LOS NIVELES ESTAREMOS EN INFERIORIDAD NUMÉRICA,** lo que nos forzará a usar recursos como el camuflaje óptico, que nos hará virtualmente invisibles, los drones de vigilancia, o la visión magnética (un dispositivo que detecta a los enemigos a través de las paredes). Pero no habrá tecnología que se pueda comparar con una buena coordinación con los miembros de nuestro equipo (controlados por la consola, o por amigos en el modo online cooperativo).

El multijugador se completará con un modo guerrilla por oleadas y los enfrentamientos por equipos. La versión de Xbox 360, además, será compatible con Kinect: en el modo gunsmith, podremos seleccionar las armas, desmontarlas y cambiar las piezas con sencillos gestos de nuestra mano y órdenes de voz.

→ **PRIMERA IMPRESIÓN**

Su aproximación táctica nos gusta, pero quizá sea demasiado duro comparado con otros shooter bélicos.

LAS CLAVES



1 **LA AMBIENTACIÓN** en un futuro cercano, planteará situaciones de combate realistas por lugares de todo el mundo.



2 **EL MODO GUNSMITH** permitirá modificar las armas hasta el más pequeño detalle, y será compatible con kinect.



3 **CONTAREMOS CON DISPOSITIVOS** muy avanzados, como visión magnética, drones de vigilancia o las sondas.

■ TENDRÁ ONLINE COOPERATIVO, VERSUS Y MODO GUERRILLA, POR OLEADAS ■

LA UNIDAD GHOST está formada por pelotones de cuatro hombres con el equipo militar más avanzado.

¡OJO AL DATO!



Tiene una serie en vídeo...

PRESENTADA POR RICHARD MACHOWICZ

El conductor de programas como Armas del futuro o Deadliest Warrior presenta una miniserie en la que se comparan batallas reales (como la caza de Bin Laden) con momentos del juego. Esta miniserie de Internet se llama Believe in ghosts.



LAS CLAVES



1 EL CONTROL será muy arcade. Habrá un turbo que se recargará al chocar con otros coches o saltar por rampas.



2 LA DESTRUCCIÓN será la gran novedad. Muchas pruebas se centrarán en sumar puntos a base de destrozar rivales.



3 LAS CARRERAS, al igual que las pruebas de gymkana que ya introdujo *Dirt 3*, tampoco faltarán a la cita.

Mayo **Codemasters** **Velocidad**

DIRT SHOWDOWN

"Polvo somos y en polvo nos convertiremos", asegura la máxima popular. Es cierto, y más si, por el camino, nos envuelve la estela de tierra que levantan estos coches de rally, listos para la destrucción.

LA OTRORA SAGA *COLIN MCRAE* quiere seguir en el candelero, y lo va a hacer fusionando su afamada velocidad con la destrucción derivada de las colisiones entre coches o de elementos como rampas y barriles. El control incluirá el uso de turbos, una novedad que denota la deriva arcade de este "spin off".

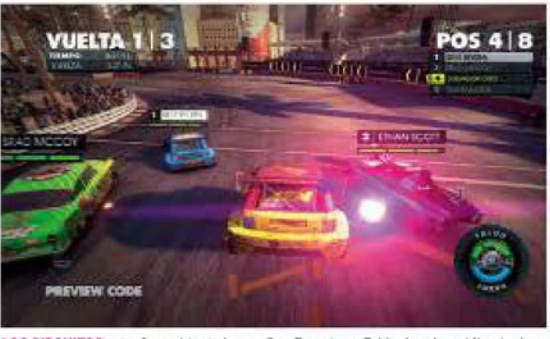
Además de carreras clásicas, habrá pruebas donde la velocidad será secundaria. Dentro de los llamados derbis de demolición, encontraremos dos variantes: Rampage, donde el objetivo será sumar puntos chocando contra otros coches en un escenario cerrado, y Knock Out, donde habrá que embestir a los rivales para echarlos fuera de una plataforma. Asimismo, estará la gymkana de Ken Block, con sus cabriolas, derrapes, saltos y demás acciones de "freestyle".

EL MODO SHOWDOWN TOUR SERÁ EL GRAN ATRACTIVO, con cuatro temporadas de 13 eventos cada una. Además, habrá multijugador online para ocho usuarios (solos o por equipos) y un modo Desafíos para retar a nuestros amigos. También podremos subir a YouTube los vídeos de nuestras peripecias.

Los vehículos se dividirán entre coches de rally, camionetas, trucks e incluso un coche fúnebre. Con el dinero ganado, podremos ampliar el garaje y comprar mejoras de potencia, resistencia y manejo. El motor gráfico EGO garantizará unas físicas muy buenas, con efectos de lluvia, nieve o luminosidad variada.

PRIMERA IMPRESIÓN

Las pruebas de destrucción son espectaculares, aunque la sombra de *Dirt 3* es alargada.



LOS CIRCUITOS estarán ambientados en San Francisco, Tokio, Londres, Miami... Los saltos y los choques serán los ingredientes principales en todos y cada uno de ellos.



EL SISTEMA DE DAÑOS irá aparejado a una barra de "salud", aunque no afectará al manejo. Efectivamente, los coches, igual que los pilotos, también sienten y padecen.



EN LAS GYMKANAS, primarán las "acrobacias": derrapes, saltos, acometidas contra barreras...

EL FORD FIESTA será uno de los mejores coches, gracias a su gran maniobrabilidad.

LA MEZCLA DE CONDUCCIÓN Y TRIFULCAS HARÁ QUE LA SAGA APARQUE SU TONO MÁS REALISTA

¡OJO AL DATO!

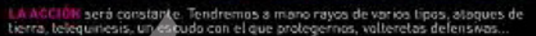
Volantazo en la franquicia...

NO SERÁ CONTINUACIÓN DIRECTA DE *DIRT 3*

Dirt Showdown apuesta por las carreras "off road", pero se aleja un poco de la línea de rally clásico de la saga de Codemasters. Esta vez se ha apostado por aliñar la velocidad por caminos polvorientos con el componente de espectacularidad de las colisiones y los turbos.







LA ACCIÓN será constante. Tendremos a mano rayos de varios tipos, ataques de tierra, telequinesis, un escudo con el que protegernos, volteretas defensivas...



LOS PUZLES serán muy sencillos, pero aportarán variedad al desarrollo: girar una llave en un candado, reconstruir un puente, disparar a una cerradura múltiple...

LOS JEFES FINALES serán criaturas como un trol o una banshee. Habrá que aprovecharse de algunos elementos del entorno.

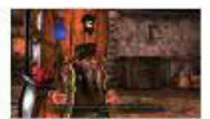
LAS CLAVES



1 **EL USO DE MOVE** será imprescindible para jugar. El nunchako, en cambio, se podrá sustituir por el mando clásico.



2 **LA VARITA MÁGICA** del protagonista permitirá combinar hechizos de fuego, hielo, viento o electricidad.



3 **LAS POCIONES** tendrán un gran papel. Un alquimista permitirá experimentar con diversos ingredientes.

24 de mayo **Sony** **Aventura**

SORCERY

Harry Potter, Gandalf, David Copperfield... La nómina de magos celebérrimos es extensa, y se va a engrosar con un aprendiz que apunta maneras. Ya se sabe que la primavera, la magia altera.

FINN ES UN JOVEN HECHICERO AL QUE ERLINE, una misteriosa gata, mete en un buen embrollo. Tras adentrarse en un túmulo mortecino, el mago despertará a la Reina de las Pesadillas, lo que le obligará a embarcarse en una aventura a lo largo de cinco mundos. La estética recodará a la de *Fable*, con un gran colorido.

El uso de Move, totalmente obligatorio, será la seña de identidad de *Sorcery*. Así, el periférico hará las veces de varita mágica, para lanzar, en tercera persona, todo tipo de hechizos a esqueletos, orcos y cuantos enemigos se presten a la noble causa. Podremos apuntar en cualquier dirección, e incluso lanzar los encantamientos en forma de parábola, para esquivar obstáculos. También habrá que abrir puertas girando el periférico como si fuera una llave o beber pociones simulando que "empinamos el codo".

Al mismo tiempo tocará dirigir los movimientos de Finn, para lo cual será necesario el nunchako complementario de Move o bien el joystick del mando clásico, aunque la primera opción resultará mucho más cómoda.

LOS COMBATES SERÁN EL INGREDIENTE PRINCIPAL de la aventura. En ellos podremos experimentar mezclando magias como, por ejemplo, disparar un rayo a través de una hoguera para que se convierta en un proyectil ardiente. Uno de los jefes finales será un trol de hielo al que sólo se podrá derribar de esa manera. También habrá puzles esporádicos que jugarán con algunos elementos escénicos, como carretas que habrá que incendiar para abrir pasadizos secretos.

El juego llegará totalmente doblado al castellano, y promete situarse entre lo más granado del catálogo de Move, todavía necesitado de títulos que exploten bien sus capacidades.

PRIMERA IMPRESIÓN
El uso de Move está muy bien aprovechado, aunque la cámara semiautomática juega malas pasadas.

MOVE SE CONVERTIRÁ EN UNA CONVINCENTE VARITA MÁGICA, DIGNA DEL MISMÍSIMO HARRY POTTER

¡OJO AL DATO!



Se presentó en el E3 2010...
VERÁ LA LUZ DOS AÑOS DESPUÉS DEL ANUNCIO
Sorcery se anunció como una de las grandes apuestas de Move hace ya casi dos años, en el E3 2010. Desde entonces, ha habido periodos en que parecía que el juego nunca llegaría al final del túnel, pero el proyecto ha salido adelante con un aspecto más adulto y llamativo que el inicial.







1 **EL CONTROL** será muy arcade. Las derechas, los reveses o los saques irán acompañados de poderes especiales.



2 **HAY 12 PERSONAJES** confirmados: Mario, Luigi, Waluigi, Peach, Daisy, Bowser, DK, Diddy, Wario, Bowsy, Yoshi y Boo.



3 **LOS Miis** también saltarán a la cancha. La tienda estará repleta de complementos para mejorar su potencial.

■ 25 de mayo ■ Nintendo ■ Deportivo

MARIO TENNIS OPEN

Donkey Djokovic, Yoshi Nadal, Bowser Federer... Los maestros de la raqueta se han convertido en estrellas de Nintendo y desplegarán toda su clase tenística en el pabellón portátil de 3DS.

■ **MARIO Y SUS AMIGOS SON GENTE POLIVALENTE,** y lo mismo les da por pilotar un kart que por prepararse para las Olimpiadas. Con ellos, el tenis más ameno, fantástico y espectacular está a punto para dar pie (o mano, en este caso) a un nuevo peloteo.

En la línea habitual de la franquicia, los sempiternos compañeros de viaje de Mario (Luigi, Yoshi, Donkey, Bowser y demás cracks) protagonizarán unos partidos desenfadados que explotarán las opciones de 3DS. Así, el manejo de derechas, reveses, dejadas o globos marcadamente arcade se podrá gestionar con los botones clásicos de siempre, pero también con la pantalla táctil e incluso con el giroscopio.

→ **EL DIVERTIDÍSIMO MULTIJUGADOR** será el gran caballo de batalla. Los partidos, para dos o cuatro jugadores, incluirán modo online, por primera vez en la saga, con un ranking en el que ascender. Por si fuera poco, la conexión en red local requerirá una sola tarjeta para que cuatro jugadores se líen a raquetazo limpio.

Los minijuegos serán el otro estandarte. En uno, habrá que pelotear contra un mural de *Super Mario Bros*, con goombas, koopas y ladrillos a los que machacar. En otro, ambientado en *Mario Galaxy*, habrá que apuntar a los trozos de estrella desperdigados al otro lado de la red, en plataformas móviles. Otro minijuego nos situará en un partido en el que habrá unos anillos sobre la red por los que colar la pelota para sumar puntos. HC

→ **PRIMERA IMPRESIÓN**

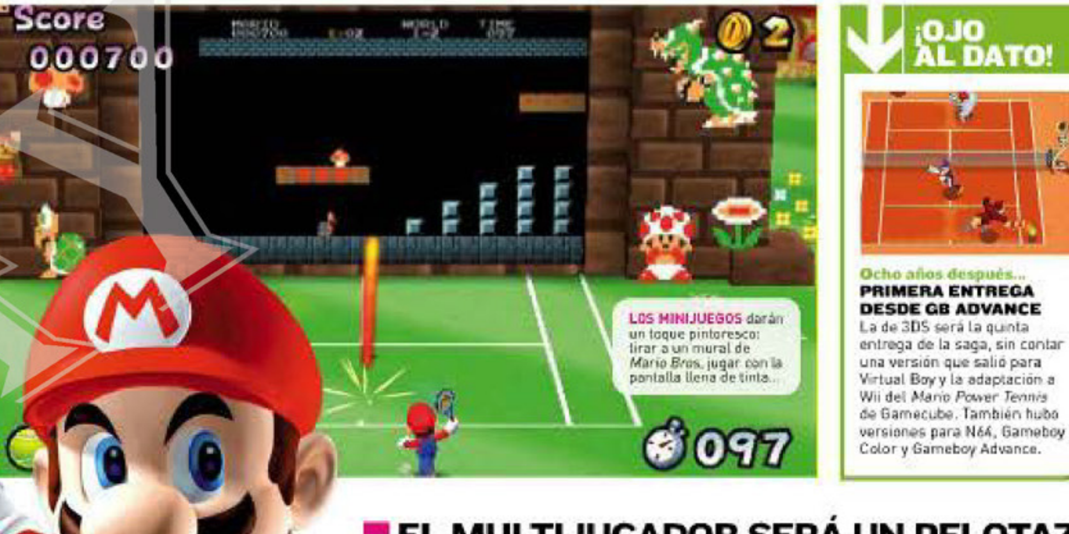
La unión de tenis y golpazos, con online por primera vez, lo va a convertir en una estrella.



LA JUGABILIDAD será frenética, pero también habrá que sopesar las cualidades de cada personaje y el momento idóneo para dar rienda suelta a los supergolpes.



EL MULTIJUGADOR promete mucho, con partidos de hasta cuatro usuarios, online o en red local. En este último caso, bastará con tener una sola tarjeta del juego.



LOS MINIJUEGOS darán un toque pintoresco: tirar a un mural de *Mario Bros*, jugar con la pantalla llena de tinta...

¡OJO AL DATO!

Ocho años después...

PRIMERA ENTREGA DESDE GB ADVANCE

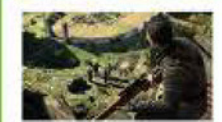
La de 3DS será la quinta entrega de la saga, sin contar una versión que salió para Virtual Boy y la adaptación a Wii del *Mario Power Tennis* de Gamecube. También hubo versiones para N64, Gameboy Color y Gameboy Advance.

■ **EL MULTIJUGADOR SERÁ UN PELOTAZO DE DIVERSIÓN, AL ESTILO DE MARIO KART** ■









1 EL ESTILO DE JUEGO nos invitará a analizar los escenarios en busca del lugar perfecto para nuestro ataque. Será pausado y muy táctico.



2 LA PUNTERÍA jugará un papel fundamental una vez que miremos por nuestro objetivo. Mantener la calma será lo más importante.



SNIPER ELITE V2

LOS FRANCOTIRADORES JUGARON UN PAPEL MUY IMPORTANTE para desequilibrar la balanza de la Segunda Guerra Mundial en favor de los aliados. El juego nos pondrá en la piel de uno de estos especialistas, que debe sobrevivir en el devastado Berlín de 1945. La experiencia de guerra será completamente distinta a la que hemos vivido en otros "shooters" bélicos. Aquí no valdrá con avanzar como locos hasta el final de la fase mientras evitamos que nos maten; para salir con vida tendremos que analizar cada uno de los movimientos del enemigo y planificar los nuestros con cuidado. Habrá que observar los escenarios en busca de enemigos y de un buen lugar desde el que eliminarlos.

→ LOS COMBATES TÁCTICOS SERÁN LA BASE DEL JUEGO, obligándonos a pensar muy bien nuestro siguiente paso. La dificultad media nos permitirá señalar a nuestros objetivos, una interesante manera de acercar la saga a públicos que no busquen un desafío tan exigente. Luego habrá que preparar la zona, colocando algún cable-trampa o una mina bajo un cadáver para sobrevivir si nos descubren. Y es que los enemigos serán muy listos y no dejarán de buscarnos si nos han localizado. El motor gráfico mostrará unos escenarios muy detallados, aunque lo más espectacular será la "kill cam", una cámara que seguirá el recorrido de la bala (que se verá afectada por el viento, la gravedad, etc…) hasta nuestro objetivo, mostrándonos, incluso, los órganos y los huesos que hemos destrozado con el proyectil. La cruda guerra está a punto de llegar, esperamos que no nos tiemble el pulso al apuntar. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN
Su estilo pausado y realista nos ha gustado mucho. Queda comprobar si la campaña mantiene el interés.

PREESTRENO PS3 - Xbox 360







1 LA AMBIENTACIÓN pirata estará muy cuidada. Predominarán las islas tropicales, pero también habrá cuevas, zonas desoladas, etc…



2 EL USO DEL VUDÚ nos permitirá poseer a los enemigos, obligar a que se peleen entre ellos y hacer todo tipo de perrerías.

25 de mayo | Piranha Bytes | Rol

RISEN 2 DARK WATERS

LOS PIRATAS HAN PROTAGONIZADO, tanto en el cine o los libros como en los videojuegos, montones de aventuras. Los que jugaron a cualquiera de los *Monkey Island* sin duda tendrán a estos rufianes grabados con fuego en sus corazoncitos. Obviamente los tiempos han cambiado, y *Risen 2* será un juego muy ambicioso, con todo lo que un título de rol de nueva generación debe ofrecer. Eso sí, el sentido del humor también será uno de sus puntos fuertes. Exploraremos un grandísimo mundo, dividido en dos grandes continentes y montones de islas a su alrededor para investigar.

→ HABRÁ TRES FACCIONES: la inquisición (soldados que usan armas de fuego), los piratas, sable en mano, y los nativos, que usan el vudú para defenderse. Podremos unirnos a cada una de estas facciones, lo que determinará nuestras habilidades, o mezclar lo mejor de cada una. Destacará la cantidad de posibilidades que tendremos para afrontar cada situación. Podremos usar un mono para explorar los escenarios sin llamar la atención, muñecos vudú con los que poseer a otros personajes, lanzar a nuestro loro contra los enemigos y mucho más. Grumetes, ¿estáis listos para convertiros en el capitán más temido de la historia? HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN
La variedad y el humor serán sus virtudes, aunque gráficamente no es brillante.

ESCAPARATE

MUCHO MÁS QUE VIDEOJUEGOS


ESTRENOS DVD



Sherlock Holmes Juego de sombras

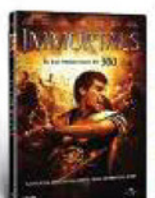
- Género Acción
- Protagonistas Robert Downey Jr., Jude Law, Noomi Rapace...
- Director Guy Ritchie
- Precio 17,99 €
- También en Blu Ray 21 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★★★



ARGUMENTO: La mano del malvado Moriarty está detrás de una cadena de acontecimientos a nivel mundial. La investigación de Holmes le lleva a abandonar Londres junto a Watson para dirigirse a Francia, Alemania y Suiza.
EXTRAS DVD: Sherlock Holmes y Dr. Watson: la química perfecta, El gran plan de Moriarty al descubierto, Visión de Holmes con esteroides. *

Immortals



- Género Acción
- Protagonistas Henry Cavill, S. Dorff, M. Rourke...
- Director Tarsem Singh
- Precio 24,95 €
- También en Blu Ray 30 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★
EXTRAS ★★



ARGUMENTO: Los productores de 300 nos traen esta versión del mito de Teseo. El rey Hiperion recorre Grecia al mando de un ejército que quiere encontrar un arma capaz de matar a los propios dioses. Solo Teseo, un mortal elegido por Zeus, puede hacerle frente y evitar el fatal destino de la humanidad.
EXTRAS DVD: No es un mito: como la mitología griega dio forma a nuestro mundo, 8 escenas eliminadas, 2 escenas iniciales alternativas, Tráiler. *

Halloween Resurrection



- Género Terror
- Protagonistas Jamie Lee Curtis, Tyra Banks...
- Director Rick Rosenthal
- Precio 11,99 €
- También en Blu Ray 18 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: Un grupo de jóvenes aventureros invade el hogar donde el mítico Michael Myers desató su reino del terror en 1963. Armados con equipos de vídeo digital y conexiones a internet, están convencidos de haber descubierto un nuevo campo de entretenimiento... hasta que Myers vuelve a aparecer.
EXTRAS DVD: Rodando con Jamie Lee Curtis, Webcam especial, Imágenes del rodaje, Entrevistas Secuencias inéditas, Finales alternativos... *

ESTRENOS DVD



Mission Impossible Protocolo Fantasma

- Género Acción
- Protagonistas Tom Cruise, P. Patton, J. Renner...
- Director Brad Bird
- Precio DVD 19,95 €
- También en Blu Ray 24,95 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★



ARGUMENTO: Ethan Hunt y su equipo pasan a la clandestinidad tras un atentado que convierte al IMF en terroristas internacionales. Mientras tratan de salvar el honor de la agencia, descubren un complot para comenzar una guerra nuclear.
EXTRAS DVD: Escenas eliminadas, Misiones imposibles: la tormenta de arena y los secretos tras los artilugios. *

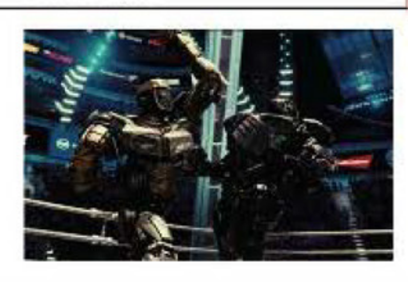


Acero puro



- Género Fantástica
- Protagonistas Hugh Jackman, Dakoga Goyo...
- Director Shawn Levy
- Precio 14,95 €
- También en Blu Ray 20,95 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★



ARGUMENTO: En un futuro cercano, los combates de boxeo han sido suprimidos y sustituidos por peleas entre robots humanoides. Un antiguo pugilista que ya no puede hacer lo único en lo que era bueno ve la oportunidad de volver a la gloria entrenando a un viejo robot desechado que se descubrirá como un magnífico luchador.
EXTRAS DVD: Comentario en audio, Como se hizo el Valle de Metal, Construyendo los robots... *

La hora más oscura



- Género Ciencia ficción
- Protagonistas Emile Hirsch, Olivia Thirlby...
- Director Chris Gorak
- Precio 21,99 € (combo Blu Ray + DVD + Copia digital)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★
EXTRAS ★★



ARGUMENTO: Un grupo de jóvenes norteamericanos que visitan Moscú se enfrenta a una lucha desesperada por la supervivencia durante una apocalíptica invasión alienígena. Los extraterrestres son una energía en forma de ondas electromagnéticas que deja reducida a su estructura molecular a cuantos humanos se cruzan en su camino.
EXTRAS DVD: Visualizando una invasión, Escenas inéditas y extendidas, Supervivientes. *


LIBROS

Killzone Ascendancy



Sam Bradbury ha dado forma de novela a los acontecimientos que pudimos jugar en *Killzone 3*: la muerte del dictador Visari y la lucha de Sev y Rico por detener el avance de las tropas de los Helghast.

■ La esfera de los libros ■ 17 €

MÚSICA

Poets of the Fall



¿Os gustó la banda sonora de *Alan Wake*, el juego de Xbox 360? Pues varias de las canciones que incluía estaban firmadas por este grupo finlandés, que ahora acaba de lanzar el disco que os presentamos: Temple of Thought.

■ Insomniac Oy ■ 9,99 €

CINE

Sombras tenebrosas



Tim Burton vuelve a contar con Johnny Depp en su nueva película, que gira en torno a un vampiro del siglo XVIII que revive en 1972.

■ Warner ■ 11 de mayo

Los Vengadores



Un enemigo inesperado amenaza la paz mundial, así que Nick Furia debe reunir a un espectacular equipo de superhéroes: Iron Man, Thor, Hulk, la Viuda Negra, Ojo de Halcón y el Capitán América.

■ Paramount ■ 27 de abril

BAZAR

Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.



EN EL ESPACIO NADIE VERÁ TU CAMISETA ▶
A estas alturas de la revista ya sabréis que los Aliens están de vuelta a las consolas. Por eso os proponemos esta camiseta... ¡pero tened mucho cuidado cuando vayáis a sacarla del armario!
Más información en: www.vistoenpantalla.com
Precio: 19,95 €



▲ ESTA EDICIÓN ES COSA DE BRUJERÍA
The Witcher 2 llega a Xbox 360 con una "Dark Edition" que añade varios contenidos sobre el juego normal: un DVD con el "Como se hizo", un CD con la banda sonora, un mapa del mundo del juego, un diario de aventuras, un libro de arte y unas pegatinas. Todo presentado en una elegante caja.
Más información en: www.game.es
Precio: 78,95 €







◀ EL PROTOTIPO DE LOS COLECCIONISTAS
¿Os gusta *Prototype 2*? Pues os molará conocer los contenidos de su edición de coleccionista. Viene con la banda sonora, un libro de arte, un cómic digital, un código para descargar el DLC Colossal Mayhem y un 20% de descuento en la tienda de merchandising del juego.
Más información en: www.game.es
Precio: 88,95 €



◀ UN SPARTAN "BLOQUEADO"
Los fans de la saga están impacientes por que llegue el nuevo *Halo 4*. Mientras tanto, pueden entretenerse con este kit de Mega Bloks, que incluye un vehículo, dos miembros del ejército UNSC y un covenant.
Más información en: www.skynet-shop.com
Precio: 19,95 €

ENFADADOS Y CON MUCHA MEMORIA ▶
Los Angry Birds están de vuelta (si es que se fueron alguna vez) con *Angry Birds Space*. Si no podéis vivir sin ellos, haceos con una de estas memorias USB, que tienen 4GB de capacidad. ¡A ver quién os roba los datos!
Más información en: www.ziclotech.com
Precio: 23,90 €

CÓMICS

Battle Chasers



Este éxito de los 90, que mezclaba fantasía, steampunk y ciencia-ficción, seguía las aventuras de la joven Gully. Acompañada de un espadachín, un mago, un golem y una mercenaria, se embarcaba en la búsqueda de su padre. Esta edición reúne la obra completa y añade bocetos inéditos.

Publicado por: Planeta De Agostini **Precio: 20 €**

Liga de la Justicia



El plan de "reseteo" editorial de DC Comics (básicamente, todas las series de este universo volverán a empezar de cero) llega a España y tendrá su columna vertebral en esta publicación mensual, que corre a cargo de los aclamados Geoff Johns y Jim Lee. ¡Los principales héroes DC han vuelto!

Publicado por: ECC ediciones **Precio: 2,50 €**

HOBBY SHOPPING

→ Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio solicita información en el teléfono: 902 11 13 15

SERVICIO DE VENTA POR CORREO: 967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

GameSHOP especialistas en video juegos
WWW.GAMESHOP.ES

SI QUIERES MONTAR UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS O QUIERES AMPLIAR TU CATÁLOGO DE PRODUCTOS, PONTE EN CONTACTO CON NOSOTROS ENVIÁNDONOS UN E-MAIL A franquicias@gameshop.es Y TE ASESORAREMOS EN TODO EL PROCESO

SI QUIERES MONTAR UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS O QUIERES AMPLIAR TU CATÁLOGO DE PRODUCTOS, PONTE EN CONTACTO CON NOSOTROS ENVIÁNDONOS UN E-MAIL A franquicias@gameshop.es Y TE ASESORAREMOS EN TODO EL PROCESO

GameSHOP especialistas en video juegos
WWW.GAMESHOP.ES

SERVICIO DE VENTA POR CORREO: 967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

ALBACETE
ALBACETE c/Feria, 16 ☎ 967 66 68 93
ALBACETE c/Nueva, 47 ☎ 967 61 03 08
HELLÍN c/Melchor de Macanaz, 36 ☎ 967 17 61 62
ALMANSA c/Corredera, 50 ☎ 967 34 04 20

ALICANTE
DÉNIA c/Patricio Ferrandiz, 33D ☎ 965 78 90 33
PETRER C.C. Carrefour L16-18 Atv Alicante Madrid km 36,5 ☎ 965 37 46 16
NUEVA APERTURA TORREVIEJA c/Ramón Gallud, 35

ASTURIAS
AVILÉS c/Fernando Morán, 2 ☎ 984 05 29 97

BARCELONA
SITGES c/Jesús, 38 ☎ 93 894 30 01
VILANOVA I LA GELTRU Boulevard Diana, Escolapis, 12 Rambla Principal ☎ 93 814 38 99
EL PRAT DE LLOBREGAT Rosa Rivas / Parellada, 24 ☎ 93 370 49 29
L'AMETLLA DEL VALLES C.C. Sant Jordi L10 Carretera C-17, Km 27 ☎ 93 845 71 40

CÁDIZ
ALGECIRAS c/Alfonso XI, 4 - Pasaje Las Palomas L11 ☎ 956 668 880

CANTABRIA
SANTANDER c/Hernán Cortés, 4 - MERCADO DEL ESTE ☎ 942 07 83 40
TORRELAVEGA c/José Mª Pereda, 55 ☎ 942 08 93 93
CASTRO URDIALES c/Ardigales, 17 ☎ 942 78 34 12

CASTELLÓN
BENICARLÓ C.C. Costa de Azahar - N-340 Km 1042 ☎ 964 46 29 81

CIUDAD REAL
CIUDAD REAL c/ De La Mata, 13 ☎ 926 251 673

JAÉN
ÚBEDA Avda. Ciudad de Linares, 1 ☎ 953 75 16 40

MADRID
MADRID c/Bravo Murillo, 4 ☎ 91 140 37 90
MADRID Avenida de Badajoz, 56-58 ☎ 91 405 59 37
ARANJUEZ Paseo del Deleite, S/N - C.C. EL DELEITE ☎ 91 892 05 46

MELILLA
MELILLA c/Carlos Ramírez de Arellano, 4-6, L3 ☎ 952 67 34 91

MURCIA
YECLA c/Maestro Mora, 20 ☎ 968 71 84 17

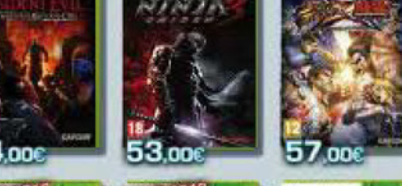
OURENSE
OURENSE c/Paseo, 30 "Galerías Viacambre" L.A ☎ 988 22 47 33

VALENCIA
VALENCIA c/Menorca, 19 - C.C. AQUA L.S/06 ☎ 96 330 47 50
ALZIRA C.C. Carrefour, L9 - Ctra. de Albalat s/n ☎ 962 455 899
L'ELIANA C.C. EL OSITO - c/ Tuejar S/N ☎ 962 72 52 13

XBOX 360 — CONSOLAS, NOVEDADES Y PRÓXIMOS LANZAMIENTOS






















PS3 — NOVEDADES Y PRÓXIMOS LANZAMIENTOS


























PSVITA — NOVEDADES Y PRÓXIMOS LANZAMIENTOS













LA GUERRA POR EL MEJOR JUEGO DEL AÑO EMPIEZA EL MES QUE VIENE EN HOBBY CONSOLAS

NO SE ADMITEN DESERCIONES

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.

STAFF

DIRECTOR: Manuel del Campo

REDACCIÓN
SUBDIRECTOR: Javier Abad
REDACTOR JEFE: David Martínez
JEFE DE SECCIÓN: Daniel Quesada

MAQUETACIÓN
DIRECTOR DE ARTE: Abel Vaquero
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño
MAQUETADOR: David Plana

SECRETARIAS DE REDACCIÓN: Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcones

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Juan Carlos Ramírez, Carlos Hergueta, Borja Abadie, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Javier Parrado, Melissa, María Lasa

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL: José E. Colino
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES: Jessica Jaime
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín
PUBLICIDAD: Noemí Rodríguez
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15. Fax. 902 11 86 32

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.
DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS: Amalio Gómez
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO: José Aristondo
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil
DIRECTORA DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES: Virginia Cabezón
DIRECTOR DE SISTEMAS: Javier del Val
DIRECTORA DE MARKETING: Belén Fernández

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15. Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777. Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L.
Tlf. 91 657 69 00
Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Spírito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotedic S.A. Tlf. 91 8086151
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 06/2012

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf. 902 73 42 43
ARGENTINA. York Agency, S. A.
MÉXICO. Pernas y Cía., S. A. de C. V.
VENEZUELA. Distribuidora Continental.

Printed in Spain
HOBBY CONSOLAS no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.
Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Publicación controlada por 


Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.




HOBBY
CONSOLAS
ROCKSTAR GAMES PRESENTA
MAX PAYNE® 3


ALIENS™
COLONIAL MARINES
SEGA®
gearbox
software
20th Century Fox
Aliens: Colonial Marines, Alien, Aliens, Alien 3™ & © 2012 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Twentieth Century Fox, Alien, Aliens, Alien 3 and their associated logos are registered trademarks or trademarks of Twentieth Century Fox film Corporation. Aliens: Colonial Marines game software, excluding Twentieth Century Fox elements. © SEGA. SEGA and the SEGA logo are registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved. © 2012 Gearbox Software, LLC. Gearbox and the Gearbox Software logos are registered trademarks of Gearbox Software, LLC in the U.S. and/or other countries and used here under license.
Universal language - for minimal space only:
© 2012 Fox. © SEGA.
HOBBY CONSOLAS